

# GAME **power**

**38**

Aprile 1995 • Lire 5.500

## **STAR TREK**

**STAR FLEET ACADEMY - IL GIOCO  
GENERAZIONI - IL FILM**

## **PANZER DRAGOON**

**CARO SATURN, TUTTO QUI?**

## **MONDI IMPOSSIBILI**

**COME LA FANTASCIENZA  
HA CAMBIATO I VIDEOGIOCHI**

## **METAL HEAD**

**IL 32X ALL'ATTACCO**

## **THE STORY OF THOR**

**UN GDR INFINITO  
PER MEGA DRIVE**



**QUARTO INSERTO**

**GAME help**

EARTWORM JIM  
DONKEY  
KONG COUNTRY  
SONIC  
& KNUCKLES

**4**

FRANKENSTEIN • IGNITION FIRE • CARRIER ACES • PHANTASY STAR IV • MOTOCROSS CHAMPIONSHIP • BLOODSHOT • BIKER MICE FROM MARS • DRAGON VIEW • RAIDEN PROJECT • AGGRESSOR OF DARK KOMBAT • KILEAK THE BLOOD • SPACE GRIFFON • ALIEN SOLDIER • STREET HOCKEY • TAMA • THE FLINSTONES • PEBBLE BEACH GOLF • VIEW POINT • WACKY SPORTS CHALLENGE •



# THE TOP GAMES



# QUEEN COMPUTER

## SOFTWARE & GAMES



A.T.P. TENNIS	129.000	(E)	DRAGON	89.000	(E)
AEROBIZ	129.000	(U)	DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	49.000	(E)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)	DUNE II	119.000	(E)
ALIEN STORM	49.000	(E)	DYNAMITE HEADDY	119.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)	EA SPORT TENNIS	109.000	(E)
ART OF FIGHTING	99.000	(E)	EARTH WORM JIM	139.000	(E)
BALLZ 3D	99.000	(E)	ECCO THE DOLPHIN 2	119.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)	ESPN NATIONAL HOCKEY 95	129.000	(U)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)	ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	129.000	(U)
BATTLE SHIP	107.000	(U)	ESWAT	52.000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)	ETERNAL CHAMPIONS	59.000	(E)
BATTLETOADS	64.000	(U)	FATAL FURY	66.000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)	FATAL LABYRINTH	147.000	(U)
BEAST BALL	TEL.		FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
BEAST II	TEL.		FLINK	99.000	(E)
BEAVIS & BUTT HEAD	119.000	(U)	FORMULA 1	89.000	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)	GENERATION LOST	59.000	(E)
BLOODSHOT	39.000	(E)	GLOBAL GLADIATORS	89.000	(E)
BONANZA BROSS	45.000	(E)	GOOFY HISTORY	89.000	(U)
BONKERS	39.000	(E)	GOOFY TROOPS	119.000	(U)
BOOGERMAN	109.000	(E)	GREAT CIRCUS MYSTERY (TOPOLMINNIE)	139.000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.000	(U)	GREENDOG	49.000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(U)	GYNOUG	49.000	(E)
BUBBA 'N' STIX	109.000	(E)	HARDBALL 94	49.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(U)	HURRICANES	119.000	(E)
BUSBY 2	99.000	(U)	I PUFFI	99.000	(E)
BUSY TOWN	109.000	(U)	INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99.000	(E)
CANNON FODDER	119.000	(E)	INTERNATIONAL RUGBY	59.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	119.000	(U)	ITCHY & SCRATCHY	109.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	119.000	(U)	J. LEAGUE PRO STRIKER 2	79.000	(E)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)	JAMMIT	129.000	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.000	(E)	JELLY BOY	TEL.	
CHUCK ROCK II	79.000	(E)	JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.000	(E)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)	JIMMY MADDEN 95	119.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)	JUNGLE BOOK	119.000	(E)
COACH K COLLEGE BASKETBALL	139.000	(E)	JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(U)	KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
COMBAT CARS	79.000	(E)	KICK OFF 3	99.000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.000	(U)	KING OF THE MONSTER 2	149.000	(E)
COOL SPOT	69.000	(E)	LAST BATTLE	42.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)	LEMMINGS II	129.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)	LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)	LOTUS 2	52.000	(E)
CRYSTAL PONY TALES	99.000	(U)	MAN OVERBOARD LUCIFER	87.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	29.000	(E)	MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139.000	(U)	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	89.000	(E)	MAXIMUM CARNAGE	89.000	(E)
DINOSAURS FOR HIRE	TEL.		MAZINGA WARS	59.000	(E)
DJ BOY	39.000	(E)	MEGA BOMBERMAN	109.000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79.000	(U)	MEGA SWIV	109.000	(E)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)	MEGA TURRICAN	79.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)			

MICKY MANIA	69.000	(E)	SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	(E)	SPEED WORLD	129.000	(U)
MIGHTY MAX	115.000	(E)	SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
MONSTER WORLD IV	TEL.		SPIDERMAN TV	99.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	49.000	(E)	STAR TREK	119.000	(U)
MR NUTZ	129.000	(E)	STARGATE	99.000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49.000	(E)	STEEL TALONS	39.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.000	(E)	STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
NATIONAL HOCKEY NIGHT	129.000	(U)	SUB TERRANIA	79.000	(E)
NBA ACTION 94	125.000	(U)	SUNDAY NIGHT FOOTBALL	129.000	(U)
NBA ALL STAR CHALLENGE	59.000	(E)	SUPER FANTASY ZONE	49.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	109.000	(E)	SUPER MONACO GP II	60.000	(U)
NBA LIVE 95	119.000	(E)	SUPER STREET FIGHTER 2	145.000	(E)
NHL 95	119.000	(E)	SYNDICATE	119.000	(E)
PAC ATTACK	99.000	(U)	TALE SPIN	49.000	(E)
PAC MAN 2	119.000	(U)	TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)	TECNO CLASH	39.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)	TERMINATOR	99.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99.000	(E)	TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	65.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)	THE INCREDIBLE HULK	49.000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.000	(E)	THE LAWMANOVER MAN	59.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119.000	(U)	THE LION KING	129.000	(E)
PHANTASY STAR IV	159.000	(U)	THE TICK	119.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	109.000	(E)	TINY TOONS	79.000	(E)
PITFALL	89.000	(E)	TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105.000	(E)
POWER MONGER	49.000	(E)	TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	105.000	(E)
POWER RANGERS	109.000	(E)	TOE JAM & ERAID II	109.000	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)	TONY LA RUSSA BASEBALL 95	135.000	(U)
PREDATOR 2	39.000	(E)	TOP GEAR 2	125.000	(U)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)	TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.		TRUE LIES	109.000	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(U)	TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
PROBOTOCTOR	119.000	(E)	TWO CRUDES DUDES	49.000	(E)
PSYCHO PINBALL	99.000	(E)	URBAN STRIKE	119.000	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.		VIEW POINT	79.000	(E)
RACE DRIVING	67.000	(U)	VIRTUAL RACING (CON CHIP SVP)	139.000	(U)
RADICAL REX	109.000	(E)	VIRTUAL BART	59.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)	VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)	WARLOCK	99.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	119.000	(E)	WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
RISTAR	109.000	(U)	WINTER OLYMPICS	49.000	(E)
ROBOCOP 3	49.000	(E)	WOLFCHILD	47.000	(U)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)	WOLVERINE	99.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79.000	(E)	WONDER BOY 5	49.000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	TEL.		WONDER BOY 6	TEL.	
RUGBY WORLD CUP 95	119.000	(E)	WORLD CUP USA 94	49.000	(E)
SAILOR MOON	129.000	(E)	WORLD HEROES	115.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	136.000	(U)	WORLD OF ILLUSION (MICKY & DONALD)	59.000	(E)
SECOND SAMURAI	59.000	(E)	WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)	WWF RAW	109.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119.000	(U)	WWF ROYAL RUMBLE	79.000	(U)
SHAD-FU	129.000	(E)	XENON II	39.000	(E)
SHINING FORCE II	129.000	(E)	YOGI BEAR	114.000	(E)
SILVESTER & TWENTY	139.000	(E)	YOUNG INDIANA JONES	87.000	(U)
SKITCHIN	99.000	(E)	ZERO TOLERANCE	99.000	(E)
SNOOKER	TEL.		ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)
SONIC 2	29.000	(E)			
SONIC 3	69.000	(E)			
SONIC 4	129.000	(E)			
SONIC SPINBALL	79.000	(E)			
SPACE HARRIER	44.000	(E)			

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe



CONSOLE GAMEBOY	95.000		AGASSI TENNIS	219.000	
CONSOLE GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND	125.000		CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + DAVIS CUP	219.000	
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	135.000		CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + LION KING	280.000	
CONSOLE GAMEGEAR	185.000		CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + RADICAL REX	239.000	
CONSOLE GAMEGEAR + SENSIBLE SOCCER	205.000		CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + SONIC 2	219.000	
CONSOLE JAGUAR	530.000		CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + SONIC 3	265.000	
CONSOLE 300 PANASONIC CON INTERFACCIA SCART + MAD DOG MCCREE	995.000		CONSOLE NEO GEO CD SCART	899.000	
CONSOLE 300 PANASONIC CON INTERFACCIA SCART + MAD DOG MCCREE + FIFA SOCCER	1.045.000				
CONSOLE MEGA CD 2 + ROAD AVENGER	399.000				
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD	199.000				
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD +					



**E' nato il QUEEN CLUB,**  
**il Club riservato a tutti gli amici della**  
**QUEEN COMPUTER**  
**FANNE PARTE ANCHE TU !**  
**Facendo un acquisto riceverai l'esclusiva**  
**spilla oro del Club, la tessera risparmio FIDELITY**  
**CARD ed il periodico mensile QUEEN MAGAZINE**  
**TI ASPETTIAMO !**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI**  
**DISPONIBILI A MAGAZZINO**

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

**VASTO ASSORTIMENTO di titoli**  
**anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO-**  
**SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION**

**telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**



# IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2 GRANDE SHOW ROOM per provare tutti i titoli in esposizione

THE  
**TOP  
GAMES**

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AERO THE ACROBAT 2	135.000	(U)
AGASSI TENNIS	99.000	(U)
AIR CAVALRY	TEL.	
AIR STRIKE PATROL	129.000	(U)
AMAZING TENNIS	65.000	(U)
ANIMANIACS	129.000	(U)
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
ART OF FIGHTING 2	TEL.	
BALLZ 3D	125.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	59.000	(U)
BASS TOURNAMENT CHAMPION	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	149.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	39.000	(U)
BC KID	TEL.	
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(U)
BIOMETAL	129.000	(U)
BLACK HAWK	89.000	(U)
BLACKTORNE	125.000	(U)
BONKERS	149.000	(U)
BRAINLORD	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	139.000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(U)
BUGSY 2	129.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	119.000	(U)
CANNON FODDER	129.000	(U)
CANNONDALE CUP	129.000	(U)
CARRIER ACES	93.000	(U)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	83.000	(U)
CHADS ENGINE	149.000	(U)
CHAVEZ BOXING 2	119.000	(U)
CHOPLIFTER 3	99.000	(U)
CLAY FIGHTER 2	139.000	(U)
CLAYMATES	129.000	(U)
CLIFFHANGER	65.000	(U)
CYBERNATOR	75.000	(U)
DAFFY DUCK	69.000	(U)
DEMON BLAZON	TEL.	
DEMON'S CREST	149.000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	99.000	(U)
DONKEY KONG COUNTRY	129.000	(U)
DOUBLE DRAGON V	79.000	(U)
DRAGON	139.000	(U)
DRAGON MIEW	145.000	(U)
DSP TENNIS	TEL.	
EARTH WORM JIM	119.000	(U)
EK THE CAT	39.000	(U)
FATAL FURY 2	149.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149.000	(U)
FIEVEL GOES WEST	129.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119.000	(U)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FIRE STRIKE	119.000	(U)
FLYING DRAGON	189.000	(U)
FRANKENSTEIN	129.000	(U)
FULL THROTTLE - ALL AMERICAN RACING	129.000	(U)
G-GUNDAM	TEL.	
GHOU PATROL	125.000	(U)
GOOFY TROOPS	139.000	(U)
GPI PART 2	139.000	(U)
GREAT GORGUS MYSTERY (TOPOLO MINNIE)	149.000	(U)
HAGANE	99.000	(U)
HAMMERLOCK WRESTLING	129.000	(U)
HAT TRICK HERO 2	159.000	(U)
HEBEREKS POPOON	119.000	(U)
HURRICANES	99.000	(U)
I PUFFI	99.000	(U)
IGNITION FACTOR	129.000	(U)
ILLUSION OF GAIA	145.000	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	145.000	(U)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	129.000	(U)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	59.000	(U)
ITCHY & SCRATCHY	129.000	(U)
JELLY BOY	TEL.	
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69.000	(U)
JOHN MADDEN 95	139.000	(U)
JORDAN ADVENTURE	139.000	(U)
JUNGLE BOOK	129.000	(U)
JUNGLE STRIKE	119.000	(U)
JURASSIC PARK 2	144.000	(U)
KING OF DRAGONS	139.000	(U)
KING OF THE MONSTER 2	135.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEGEND	59.000	(U)
LEMMINGS II	159.000	(U)
LORD OF DARKNESS	139.000	(U)
LORD OF THE RINGS	119.000	(U)
LUPIN III	TEL.	
MANCHESTER UNITED P.R.L.C.H.	TEL.	
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149.000	(U)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X PART 2	129.000	(U)
METAL MURDER	138.000	(U)
MICHAEL ANDRETTI RACING	149.000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	129.000	(U)
MICKY MANIA	69.000	(U)
MICROMACHINES	69.000	(U)
MIGHT AND MAGIC 3	135.000	(U)
MIGHTY MAX	129.000	(U)
MORTAL KOMBAT	59.000	(U)
MORTAL KOMBAT 2	135.000	(U)
MUSCLE BOMBER	TEL.	
MYSTIC QUEST LEGEND	79.000	(U)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	129.000	(U)
NBA LIVE 95	129.000	(U)
NFL FOOTBALL	119.000	(U)
NHL 95	129.000	(U)
NICKELFON GUTS	129.000	(U)
NIGEL MANSELL RACING	129.000	(U)
NO ESCAPE	129.000	(U)
NOSFERATU	TEL.	
OBITUUS	139.000	(U)
OPERATION EUROPE	TEL.	
PAC MAN 2	125.000	(U)
PAGEMASTER	129.000	(U)
PARODIUS 2	TEL.	
PERFECT ELEVEN	129.000	(U)
PGA TOUR GOLF	129.000	(U)
PINBALL FANTASY	109.000	(U)
PITFALL	69.000	(U)
PLAYER MANAGER	67.000	(U)
POP N TWIMBEE 2	135.000	(U)
POWER INSTINCT	129.000	(U)
POWER RANGERS	159.000	(U)
POWER SLIDE	TEL.	
POWERDRIVE	119.000	(U)
PRIME GOAL SOCCER	149.000	(U)
RADICAL REX	124.000	(U)
RAGE IN THE CAGE	TEL.	
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(U)
RAPJAM	119.000	(U)
RETURN OF THE JEDI	119.000	(U)
REX ROMAN	119.000	(U)
RISE OF THE ROBOTS	145.000	(U)
ROBOTRECK	139.000	(U)
ROCKMAN SOCCER	TEL.	
RUNES OF VIRTUE 2	149.000	(U)
SAMURAI SHADOW	145.000	(U)
SAMURAI SPIRITS	TEL.	
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	149.000	(U)
SEA QUEST DSV	129.000	(U)
SECRET OF MANA	119.000	(U)
SHAO-FU	149.000	(U)
SHIEN'S REVENGE	129.000	(U)
SOCCER SHOOTOUT	139.000	(U)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139.000	(U)
SPEED RACER	129.000	(U)
SPEED WORLD	135.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89.000	(U)
SPIDERMAN TV	129.000	(U)
SPORTS ILLUSTRATED	TEL.	
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	119.000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STARGATE	129.000	(U)
STONE PROTECTORS	139.000	(U)
STREET FIGHTER 2	89.000	(U)
STREET HOCKEY 95	139.000	(U)
STREET RACER	129.000	(U)
STRIKE GUNNER	59.000	(U)
SUPER ALESTE	89.000	(U)
SUPER BATTLETANK 2	49.000	(U)
SUPER BOMBERMAN 2	119.000	(U)
SUPER BRAWL	119.000	(U)
SUPER CHINESE FIGHTING	TEL.	
SUPER DROP ZONE	119.000	(U)
SUPER FINAL MATCH TENNIS	TEL.	
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	129.000	(U)
SUPER MARIO ALL STARS	129.000	(U)
SUPER MARIO KART	125.000	(U)
SUPER METROID	115.000	(U)
SUPER MORPH	39.000	(U)
SUPER PANG	59.000	(U)
SUPER PC KID	TEL.	
SUPER PINBALL	109.000	(U)
SUPER PUNCH OUT	125.000	(U)
SUPER SOLITAIRE	59.000	(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(U)
SUPER TENNIS	75.000	(U)
SUPER TURRICAN	69.000	(U)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119.000	(U)
SYNDICATE	109.000	(U)
TETRIS & DR MARIO	145.000	(U)
THE 7TH SAGA	145.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.000	(U)
THE LION KING	145.000	(U)
THE TICK	129.000	(U)
TINY TOON BUST LOOSE	59.000	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	129.000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149.000	(U)
TRUE LIES	129.000	(U)
TURN & BURN	89.000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	149.000	(U)
ULTIMA - THE FALSE PROPHET	145.000	(U)
ULTIMA BLACK GATE	139.000	(U)
ULTIMATE FIGHTER	149.000	(U)
ULTIMATE PARODIUS	TEL.	
UNIBACERS	119.000	(U)
VIRTUAL SOCCER	49.000	(U)
VORTEX	119.000	(U)
WARLOCK	109.000	(U)
WARIO WOODS	129.000	(U)
WILD SNAKES	109.000	(U)
WILDRAX	TEL.	
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	125.000	(U)
WORLD CLASS RUGBY 95	69.000	(U)
WORLD CUP STRIKER	89.000	(U)
WORLD CUP USA 94	49.000	(U)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	139.000	(U)
X-CALIBER 2099	29.000	(U)
X-MAN	149.000	(U)
YOGI BEAR	119.000	(U)
ZELDA 3	99.000	(U)
ZERO KAMIKAZE	139.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000	(U)
ZOO	67.000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe



ALONE IN THE DARK	115.000	(U)
BURNING SOLDIER	125.000	(U)
CRIME PATROL	129.000	(U)
DEMOLITION MAN	139.000	(U)
ESPN TENNIS	89.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115.000	(U)
GUARDIAN WAR	119.000	(U)
IRON ANGELS	109.000	(U)
JOHN MADDEN 95	119.000	(U)
MAD DOG MCCREE 2	129.000	(U)
MEGACASE	109.000	(U)
MICROCOSM	129.000	(U)
NEED FOR SPEED	119.000	(U)
NOVASTORM	TEL.	
OFF WORLD INTERCEPTOR	129.000	(U)
PATAANK	99.000	(U)
PLUMBERS DON'T WEAR TIES	69.000	(U)
POWER KINGDOM	109.000	(U)
QUARANTINE	109.000	(U)
REBEL ASSAULT	119.000	(U)
RETURN OF FIRE	119.000	(U)
ROAD RASH	139.000	(U)
SAMURAI SHADOW	119.000	(U)
SEWER SHARK	119.000	(U)
SHADOW WARS SUCCESSION	129.000	(U)
SHOCK WAVE 2	84.000	(U)
SPACE SHUTTLE	109.000	(U)
STAR CONTROL 2	125.000	(U)
STARBLADE	129.000	(U)
STATION INVASION	99.000	(U)
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	139.000	(U)
SUPREME WARRIOR	119.000	(U)
THE HORDE	95.000	(U)
THEME PARK	119.000	(U)
TWISTED	142.000	(U)
ULTRAMAN	119.000	(U)
VIRTUOSO	119.000	(U)
WAY OF THE WARRIORS	129.000	(U)
WORLD CUP GOLF	109.000	(U)

**ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon**

**TELEFONO**  
011-30.90.202  
(r.a.)

**FAX**  
011-31.13.555

**POSTA**  
QUEEN COMPUTER  
via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

**MAILBOX**  
VIDEOTEL  
211503732

**QUEEN SHOP**  
corso Dante, 2 - 10134 TORINO  
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

**QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma

computer

prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 18.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 28.000

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**

**12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI**

**TOTALE L.**

GP

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso



Pubblicazione periodica mensile.  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n° 784 del 23/11/91

#### EDITORE

STUDIO VIT  
via Aosta 2, 20155 MILANO  
Tel: 02/33100154  
Fax: 02/33104726

#### SEDE DELLA REDAZIONE

La Redazione risponde al numero 02/33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

#### CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde  
via Sarca 47 20125 Milano  
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

#### MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini

#### GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossetti

#### (S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

#### COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Campagna" Badioli, Serena "Married" Rubini

#### CAPO RIADATTATORE

Giorgio "ET3" Baratto

#### LA RED/AZIONE

Andrea "Cucador" Minini, Alex "Ruota della Fortuna" Pasetto, Yuri "Nel paese delle Meraviglie" Abietti, Tiziano "Tinsenal" Toniutti, Claudio "Dark Forces" Tradardi

#### INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Max "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Emanuele "Flash" Brendolan, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "GearLoose" Micciulli, Paolo "Storehouse" Verri, Carlo "Air" Barone

#### GAME OVER FAN CLUB

Zia Mansa, King, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Bialfra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bil

#### FUN DIRECTOR

Maria "sai che giorno è oggi?" Montesano

#### IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Jacopo "E colpa mia" Villa, Stefano "Punto" Dalzini, Beom-Jun "Yunina" Yoo, Roberta "Mister" Asmeri

#### FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

#### STAMPA

Valprint s.r.l.  
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

#### DISTRIBUZIONE

SO-DI P / Angelo Patuzzi  
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel.  
02/66030.1

#### ARRETRATI

Arretrati: L. 11000  
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 17200205,  
oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO  
VIT via Aosta 2, 20155-MILANO - Tel. 02/33100413

#### © Studio Vit

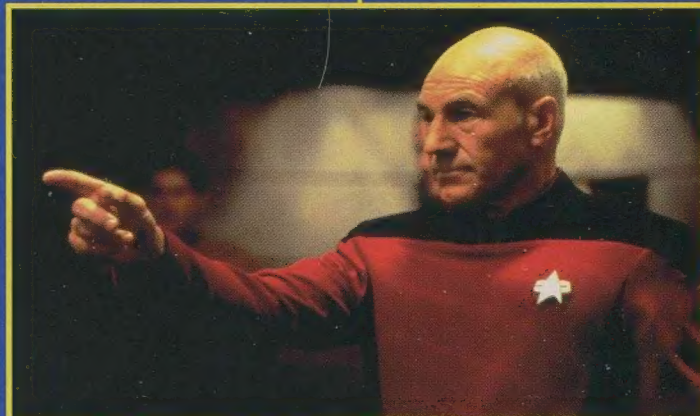
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

# SOMMARI

## FANTASCIENZA E VIDEOGAME

PAG. 34

UNO SPECIALE SUI TIE-IN  
ISPIRATI A GUERRE STELLARI, STAR TREK,  
ALIEN E GUNDAM



## DAYTONE USA

PAG. 44

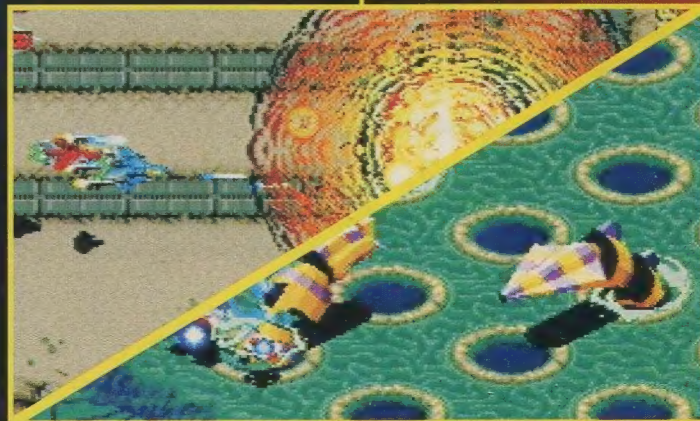
NON VEDETE L'ORA DI SFRECCIARE CON  
IL VOSTRO BOLIDE SUL SATURN? CORRETE  
A LEGGERE LO SPECIALE DI NICOLASAN



## VIEW POINT & RAIDEN PROJECT

PAG. 74/76

DUE COIN-OP ECCEZIONALI CONVERTITI  
PER DUE CONSOLE ECCEZIONALI:  
NEO GEO CD E PLAYSTATION!



GAME  
power



# GAME power help

CONTINUA LA  
SOLUZIONE DI SONIC &  
KNUCKLES. POTRETE  
TROVARE ANCHE LA  
PRIMA PARTE DI  
EARTHWORM JIM E LA  
SECONDA E ULTIMA  
PARTE DELLA SOLUZIONE  
COMPLETA DI DONKEY  
KONG COUNTRY.

**STORY OF THOR**  
**PAG. 94**  
UN'AVVENTURA  
FANTASY D'ECCEZIO-  
NE PER IL MD

## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

### L'APPOSTA

**PAG. 6**  
IL CONSUETO APPUNTAMENTO  
MENSILE CON LE VOSTRE LETTERE  
E LE MORIGERATE RISPOSTE  
DEL SOSTITUTO DI APECAR!



### BOTTA E RISPOSTA

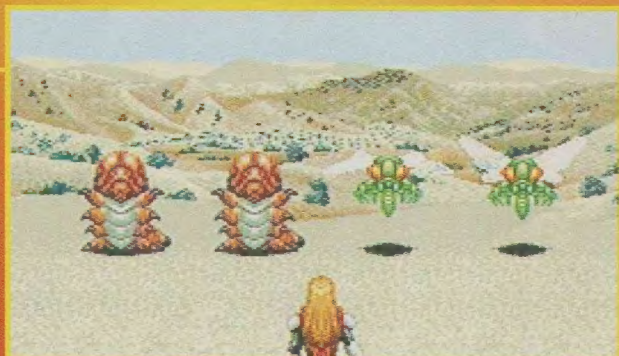
### blues

**PAG. 13**  
TUTTI I SEGRETI  
DEI ROLLBAR E DEI GIOCHI  
PER LE VOSTRE CONSOLE  
PREFERITE



**STARFLEET  
ACADEMY**  
**PAG. 96**  
IN MISSIONE CON IL  
CAPITANO KIRK A  
BORDO DEL SUPER  
NINTENDO

**PHANTASY  
STARIV**  
**PAG. 98**  
FINALMENTE IL  
QUARTO CAPITOLO  
DELLA SAGA GDR  
SEGA PIU AMATA  
DAI LETTORI



## MEGA DRIVE

Alien Soldier	92
Battle Tech	100
Blood Shot	118
Dragon View	115
ESPN Hockey	69
Phantasy Star IV	98
The Story of Thor	54

## MEGA CD

Star Blade	80
------------	----

## 32 X

Metal Head	50
Motocross Champ	102

## SATURN

Panzer Dragoon	94
Pebble Beach Golf	90

## GAME GEAR

Daffy Duck	112
FIFA Soccer	111
NBA Jam	110

## SUPER NES

Air Strike Patrol	108
Biker Mice from Mars	104
Carrier Aces	82
Daze Before Xmas	117
Fire Ignition	84
Frankenstein	59
Star Trek: Starfleet Academy	96
Street Hockey	78
Wacky Sports	88

## GAME BOY

Motor Trax	106
The Flintstones	107

## 3DO

Shanghai Triple Threat	116
------------------------	-----

## PLAYSTATION

Griffon	72
Kileak the Blood	70
Raiden Project	76
Tama	60

## NEO GEO CD

Aggressor of Dark Combat	86
View Point	74



TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

# NEWEL

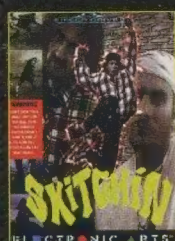
computers e videogames

20125 Milano

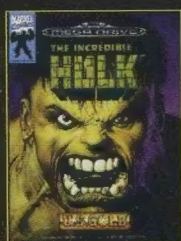
Via Mac Mahon, 75

Informazioni 02/39260744 (5 linee)

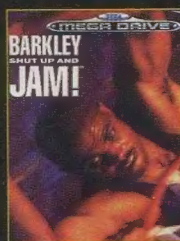
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)



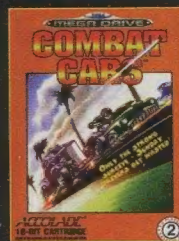
L. 29.000



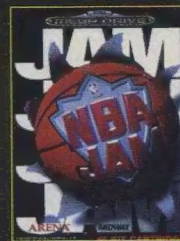
L. 39.000



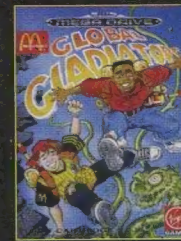
L. 39.000



L. 39.000



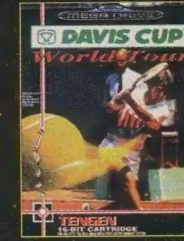
L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



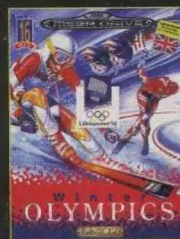
L. 39.000



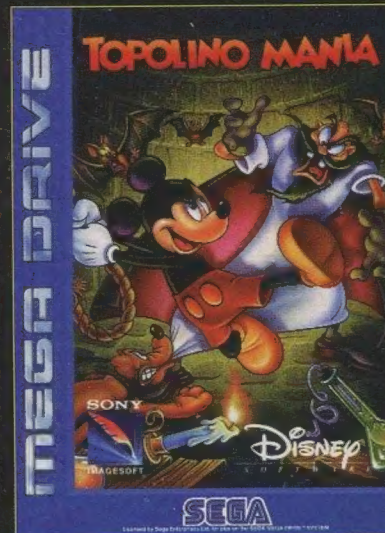
L. 49.000



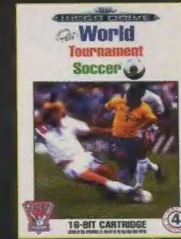
L. 49.000



L. 59.000



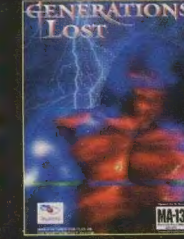
OFFERTA L. 69.000



L. 59.000



L. 59.000



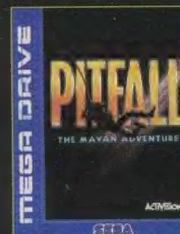
L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 75.000



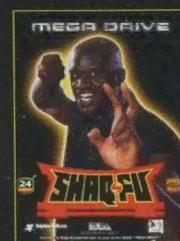
L. 95.000



L. 75.000



L. 85.000



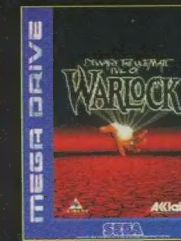
L. 89.000



L. 89.000



L. 99.000



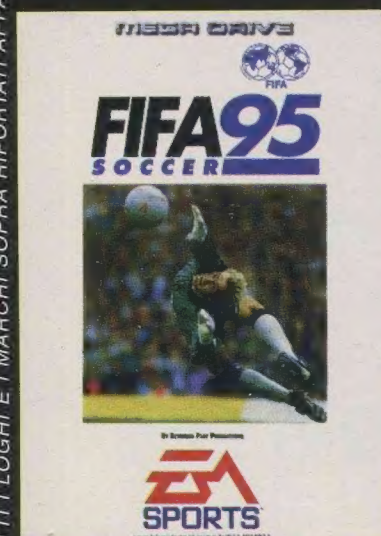
L. 99.000



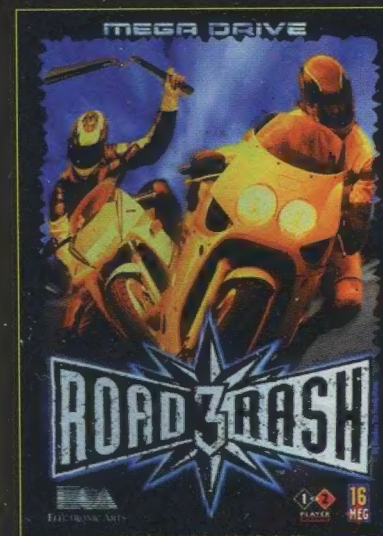
L. 99.000



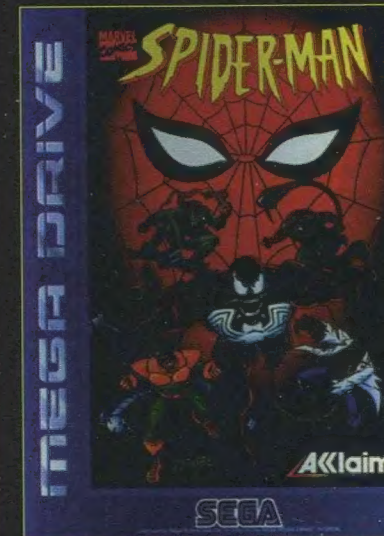
L. 119.000



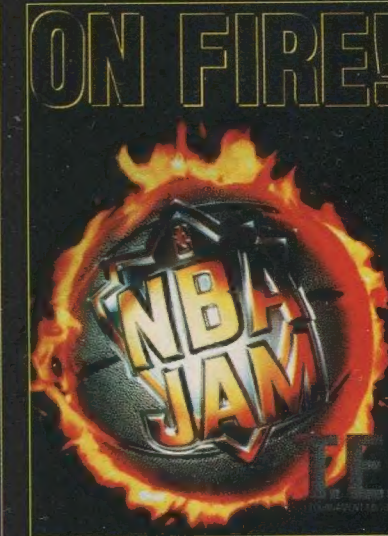
OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 109.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 99.000



# NEWEL

computers e videogames

6 linee per ordinare  
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



L. 29.000



L. 39.000



L. 49.000



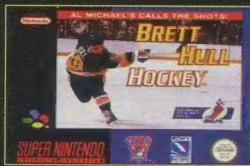
L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 79.000



L. 99.000

**GIOCHI GAME BOY**

ALIEN 3	L. 59.000
ALIEN OLIMPICS	L. 59.000
ALLEWAY	L. 39.000
BATLETOADS -	
DOUBLE DRAGON	L. 39.000
BUGS BUNNY 2	L. 59.000
CHOPFLIFTER 3	L. 39.000
CONTRA 3	L. 59.000
COOL SPOT	L. 59.000
DEAD HEAT SCRAM.	L. 39.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DUCK TALES 2	L. 59.000
FELIX THE CAT	L. 29.000
FIFA '95	L. 59.000
FLINSTONES	L. 39.000
FLINSTONES MOVIE	L. 69.000
GOLF	L. 39.000
ITCHY & SCRATCHY	L. 49.000
JOE & MAC	L. 39.000
JUNGLE BOOK	L. 59.000
JURASSIC PARK 2	L. 49.000

**GIOCHI GAME BOY**

KIRBY'S DREAM LAND	L. 39.000
LAWNMOWER MAN	L. 39.000
LEMMINGS 2	L. 49.000
MARBLE MADNESS	L. 29.000
MICROMACHINES	L. 49.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 55.000
MUHAMM. ALI B.	L. 39.000
NBA - JAM	L. 50.000
PAC - ATTACK	L. 59.000
POWER RANGER	L. 69.000
PROBOTECTOR 2	L. 59.000
QIX	L. 39.000
RACE DAYS	L. 59.000
RC PRO AM	L. 39.000
RIDDICK BOWE BOX.	L. 68.000
ROBOCOP VS TERMINAT.	L. 59.000
SAMURAI SHODOWN	L. 59.000
SNEAKY SNAKES	L. 29.000
STARGATE	L. 29.000
STAR TREK	L. 49.000

**GIOCHI GAME BOY**

STOP THAT ROACH	L. 49.000
SUPER CHASE HQ	L. 49.000
S. HUNCHBACK ADV.	L. 29.000
S.MARIO L.3-WARIO L.	L. 59.000
T2 - ARCADE GAME	L. 59.000
TALESPIN	L. 39.000
TARZAN	L. 39.000
TETRIS	L. 39.000
TETRIS 2	L. 68.000
TOM & JERRY 2	L. 59.000
TOP RANK TENNIS	L. 49.000
TRUE LIVES	L. 59.000
TOTAL CARNAGE	L. 49.000
TURTLES NINJA 3	L. 59.000
WACKY SPORTS	L. 69.000
WARIO BLAST	L. 69.000
WCW - MAIN EVENT	L. 58.000
WORLD CUP	L. 49.000
WORLD CUP	L. 49.000
WWF RAW	L. 59.000
ZELDA	L. 49.000

**OFFERTE GAME BOY**

**GAME BOY COMPLETO**

**L. 95.000**

**GIOCO NOVITÀ**

**FIFA '95**

**International Soccer GB**

**L. 59.000**



L. 59.000



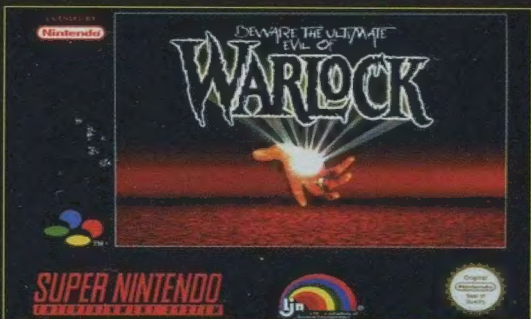
L. 69.000



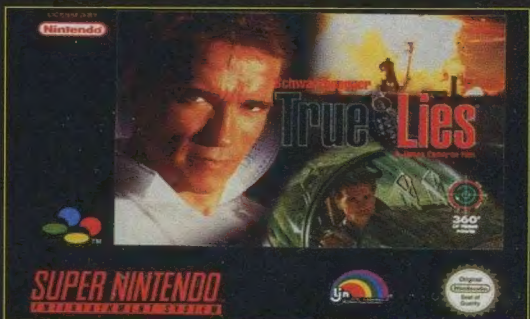
L. 79.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



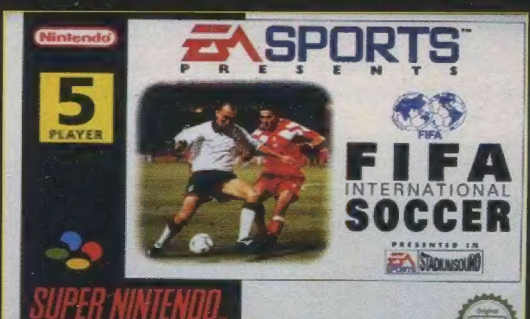
OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 89.000



# L'APPOSTA

**Aha! Lo sapevo che prima o poi ce l'avrei fatta. Lo Studio Vit aveva promesso un posto da "cartografus maximus" a colui che avrebbe mappato completamente un gioco della Activision uscito nel 1986, tale Explorer, composto da qualcosa come tredici miliardi di locazioni, si sono visti recapitare la mappa completa di Explorer a cura del sottoscritto, tredici miliardi di locazioni precise precise senza toppa alcuna. MA, dato che un posto da "mappatore massimo" non era disponibile e le promesse vanno comunque mantenute, eccomi qui al timone dell'Apposta alla faccia di quel puzzone furgonato di Apecar che lo teneva saldamente e indegnamente (mai potuto soffrire), a godermi il mio giusto status. Le lettere da oggi in poi andranno quindi indirizzate a "l'Apposta di Infernet", solito indirizzo. Sono finiti i tempi della democrazia e dell'ultima parola riservata al lettore, perché il timone, finalmente, ce l'ho in mano io. A caccia, pulciosi.**

**Infernet**

L'APPOSTA  
di GAME POWER  
via Aosta, 2  
20155 Milano Pianeta Terra



## IL FUTURO DELLE SPINE DI PESCE E' ADESSO

Pervertita redazione di Game Power, sono un ragazzo di 17 anni che ha capito che il futuro non è adesso, ma è e sarà come volete voi domani! The future is now? Ma vatindi... Ho letto sul numero 35 della vostra rivista la recensione di Ridge Racer per il PS-X della Sony e devo dire che mi ha colpito molto il voto, ben 95%, e le lodi da voi menzionate. Sempre più convinto finalmente mi sono comprato un bel PS-X per 1.400.000 lire, con Ridge Racer. Sfortunatamente, lo stesso giorno in cui ho acquistato la console, ho provato a fare qualche partita al suddetto gioco, e ci tengo a sottolineare che mi sono divertito tantissimo i primi cinque minuti (CRONOMETRATI), ma dopo mi sono cadute: le pupille, le orecchie, le unghie, le ciglia, i capelli, tutti i vari peli e peletti, le braccia e infine le palle! Ma vi rendete conto che avete dato 95% a un gioco che meritava al massimo 75%, dico, ma vi rendete conto!!!!!! (bah, Ndr). Non dico che il gioco sia brutto, anzi, la grafica è buona, il sonoro è buono, la giocabilità è a posto ma la longevità è pari a quella di un pallottoliere!!! Non è finita, dove fuggite, eh eh eh eh! Questa è proprio da manicomio, 105 a Toshinden che ha lo stesso difetto di Ridge Racer anche se meno grave. Bello Toshinden eh, con otto personaggi selezionabili e (tralasciando la solita grafica e sonoro), il solito gioco BIDONE, io personalmente gli avrei dato 89 come ha fatto una rivista del settore. dovrei insultarvi di più, lo so, ma questa volta vi risparmio (non sarà un po' troppo tardi?). Comunque continuo a pensare che dovrete recensire sulla vostra rivista nuove marche di preservativi oppure nuovi modellidi assorbenti e clisteri, perché vedo che coi videogiochi proprio non ci siamo. Avendo il coraggio di firmare il tutto, sarei ancora più deluso da voi se no pubblicaste la mia lettera! Mi dispiace, ma dovevo proprio farlo Apecar!!!

Christian Valesch

P.S: e ringraziate il cielo che oggi sono allegro altrimenti...

Altrimenti avresti i tuoi motivi che a noi non sono stati svelati e ti perderesti nel mare delle ripliche. Che poi alla fine i lettori che fanno così sono quelli che ci vogliono più bene. E allora passi, e sia, è vero, Ridge Racer per il PS-X meritava 75%. Fosse per me anche 70. Gli altri 20 punti sono stati aggiunti per via del meraviglioso Galaxians che c'è nel caricamento, davvero un signor gioco, e chi non è d'accordo e' un sovversivo comunista. Tra le altre cose, devo dire che queste nuove console le odio. Passi il Saturn, ma è davvero indisponente dover digitare nomi fastidiosi tipo 3DO o PS-X, shiftando un carattere sì e uno no, mettendo i trattini e lo zero. Viene diverso sul giornale se scrivo 3DO con la O come sempre, oppure se ci metto lo zero (3D0) se ne accorge qualcuno? Sono queste infime paturne che si sommano e portano all'anoressia e alle emorroidi. Mi pare poi che quella cosa di Toshinden fosse stata chiarita, semplicemente un gioco così (e come Ridge Racer), con movimenti n quasi full3D e un feeling da puro arcade è la prima volta che potete averlo dentro casa, è la prima volta che potete giocarlo in pigiama o nudi con un calzino infilato sulle vergogne. Quella là non era tanto una recensione, quanto una constatazione delle effettive possibilità della Playstation a un mese dall'uscita (le stesse constatazioni che impauriscono chi pensa che la Playstation sia in effetti tutta là), remember che il C64 ha iniziato con Jupiter Lander e solo dopo sei anni ci girava sopra Turrican. Mi si obietterà che tra sei anni il PS-X sarà melma marcia, ma cambio or ora canale del tivvù e colgo appieno lo splendore della regia di uno spot per una chat line per incontri precisi: il numero è lì (144? 105? Stessa cosa), invitante, un dichiarato punto di riferimento, e tanto mi basta. Mi riservo di aggiungere che disprezzo qualsiasi bietolone che com-



ANTICOLO  
13-2-95  
L'APPOSTA di  
GAME POWER  
VIA AOSTA, 2  
20155 MILANO  
PIAVETA TERR.

**ZELDA**  
Mario Bral



Salvatore  
Sana



Filippo  
Battistini

## SARAGO LESSO MA SCIAPETTO

Caro Apecar, oggi non ho niente da fare (non che gli altri giorni ne abbia di più però, NdA da in su con per tra fra), quindi... Mi sono aperto una scatola di puntine sulla testa, e ti ho scritto. Sai sto cominciano a fare cose strane, tipo inserire i CD nel Super Nintendo, infilare le cartucce nel piatto porta CD (si dice "caddy" ignorante, NdR), guardare la televisione da dietro e altre amenità. Tutto è cominciato da quando ho udito il prezzo del Playstation e del Saturn. Ma io non credo che siano così potenti, e poi bisogna aspettare i caricamenti del CD. No, non passerò mai a una delle nuove console. Un negoziante mi ha detto "forse non ti piaceranno, ma non hai scelta". Ma pensi per lei, pagliaccio (gli ho detto) e a me dia un C64. "No, non ce ne abbiamo più, deve andare al supermercato qui di fronte" (vorrei stigmatizzare la mia più totale estraneità ai meccanismi sintattici di cui questo disgraziato lettore si accolla l'onere del collaudo, NdInfernet). Allora ho dato fuoco al negozio, e il negoziante mi ha dato una serie di 27 calcincolo in rapida successione e mi ha fatto inseguire dall' FBI e dal KGB.

C'era bisogno di fare tutto sto casino? Buon pomeriggio.

A) The Five blind boys from Alabama

B) La Bestia nera del Bassanese

pri una nuova console a un mese dalla sua uscita (magari lamentandosi dei prezzi, altissimi), inoltre mi rendo conto che questa potrà apparire come una risposta evasiva e sconnessa, ma che cosa posso dire a uno che passa il tempo a CRO-NOMETRARE quanto si diverte con un videogioco? Apecar l'avrebbe accolto fraternamente e va bene, io no. E so come bloccare certi meccanismi. Nessuno ha la garanzia della pubblicazione, belli miei, tranne me - almeno su queste pagine. Perché noi di professione facciamo riviste, e NESSUNO può affermare il contrario.



Pietro Grazia Massimo

Erano anni che non mi veniva di fare la bocca a becco di papero e questa lettera ha in qualche modo indotto una troppo tempo sopita voglia di mutare espressione: se morirò e verrò impagliato in questa meraviglioso stato di alterazione labiale gli esperti di fisiognomica avranno di che ragionare (e la cosa mi rende chissà perché molto gaio). Tutto questo mi basta per dichiarare che con Apecar è finita un'epoca, quella dell'uomo di Conegliano. Plaudete ora, gaudenti dell'Apposta, al nuovo genio illuminans della retta via da seguire, il primo uomo con il soprannome interattivo. Questa è un'alba radiosa, godetevela tutta. Io mi sveglio a mezzogiorno alla faccia vostra.



## PESCE MARTELLO PLEASE NON FAGLI MALE

Pirotecnica, occulta, architettonica seppur trombonica ma mai tettonica (a proposito Red Fury sei come la Fanta: bona e tanta) reda, e specialmente tu Apemacchina, como estas? Spero male, e ribadisco specialmente tu Apetriciclo, perché se non porto la mia jettatura giornaliera (esclusa Red Fury) non sono contento. Or male, chi ti scrive è il famoso seppur contraibile, ma mai indescrivibile, sempre pirotecnico ma indiscutibilmente vecchio Valerio. Te ricordi de me (no, e chiunque sia nella mia situazione può provare a guardare tra le lettere degli ultimi cinque numeri NdR)? Il muflone che hai tu penso non vada bene perché visto il genere di spettatori delle nostre partite (tori, buoi, vacche, ma soprattutto mufloni) non è consigliabile farlo giocare né ora né mai, perché ho un amico a cui piacciono molto gli animali maschi e ultimamente ne ha violentati tre o quattro, con conseguente ripercuotimento sugli incassi delle nostre partite. A ogni modo volevo parlare della spudorata campagna che i media stanno conducendo contro i videogame. Secondo me, e questa vuole essere solo un'opinione, i videogiochi sono l'unico mezzo per evadere dalla realtà odierna che si sta sempre più confondendo con la politica, ma la cosa è assai strana, perché anche le reti di Berlusconi stanno conducendo questa propaganda alquanto ignobile (il Berla avrebbe tutto l'interesse ad avere un popolo di deficienti). Anche la stampa la sta buttando sull'epilessia, e a questo punto vorrei aggiungere che anche passeggiare in un viale alberato è molto pericoloso, perché la luce che passa attraverso le foglie sortisce lo stesso effetto dei flash continui che l'occhio percepisce davanti al video. Allora non si dovrebbe neanche più passeggiare. Uffa, il pericolo esiste solo se si è affetti da questa malattia (l'epilessia fotosensibile), se siamo sani non succede un bel niente! La sapete una cosa? Questa è una fobia come quella della Guerra del Golfo, quando uno "sciocchino" mise in mezzo la notizia che sarebbe scoppiata la terza guerra mondiale e tutti i deficienti andarono a svuotare i negozi (uuuh, ecco perché tutte le scorte che trovo in casa sono scadute da un anno, NdR)..eh si, questa è strumentalizzazione a Fini di lucro (aha! Scusate la battutaccia!) (si, anche se stavolta il came-

rata Gianfranz non c'entrava molto, ndRandom). e questa fobia è anche la stessa che si è verificata coi casi di colera. A me piace il pesce ma mia nonna (sono orfano di padre e di madre) non me lo comprava anche se la Puglia sta sul versante Adriatico e io sto in Campania, e anche se i deficienti di Bari avevano mangiato il pesce crudo mentre a me piace cotto.

Valerio Mariani, Salerno.

*Questa Apposta-Kabul diventerà prima o poi qualcosa di totalmente diverso, è ora di dire esattamente le cose come stanno. C'è un mio amico piuttosto evanescente che è MORTO giocando con le console. Non bastava un semplice attacco epilettico (che comunque gli era venuto e anche diverse volte), non bastava la cecità totale (sopravvenuta in seguito alla prolungata esposizione davanti ai fosfori del TV e dalla pedissequa lettura di rivistacce come questa - e di altre,*

*nessuno può affermare di avere l'esclusività della passione, ripeto NES-SUNO), non bastavano neppure la piorrea e la diarrea, c'è dovuto proprio rimanere attaccato, a quel joystick. Non sono i giornali, la TV e i media ad andare gratuitamente contro questo fenomeno, ma psicologi di provata fama e studiosi d'alto rango medico a sancire quella teoria dal fondamento assolutamente scientifico che dice, caro il mio Valerio, che i videogiochi fanno proprio male. Alla salute, alla faccia di chi pensava di divertirsi. Fanno male nel senso che se non avete alcuna predisposizione per l'epilessia, i videogiochi ve la fanno venire di loro spontanea volontà. Sicuramente poi non ve faranno passare, nessuno ha l'esclusività della contracccezione, e poi in fondo questo discorso non significa niente perché pure le sigarette e il caffè non sono una mano santa, eppure miliardi di esseri umani ci vanno giù' pesanti. La prossima volta che vedrò un bambino con un Game Boy in mano chiamerò i carabinieri e l'ospedale, non è giusto che chi fa uso di un mezzo ricreativo potente quanto la cannabis rimanga impunito: o a tutti, o a nessuno.*



Giuseppe  
Conti

# HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL/FAX 059 242 727

### 3DO

SPACE ACE  
THEME PARK  
3-D ATLAS  
RETURN FIRE  
FLASHBACK  
BEACH VOLLEY BALL  
ESP SKING  
TENNIS  
HITTING TENNIS  
TOM KITE  
SLAYER  
NOVA STORM  
THE HORDE  
STAR CONTROL II

### MEGA DRIVE

BATMAN E ROBY  
ROAD RUSH III  
RADICAL REX  
BONKERS  
NBA JAM TOUR EDIT.  
COMICS ZONE  
DESERT DEMOLITION  
X MAN 2  
MIDNIGHT RAIDERS (MCD)  
SURGICAL STRIKE MCD  
SHINING FORCE MCD  
ETERNAL CHAMPION MCD  
PITFALL MCD  
INDIANA JONES MCD  
FLASHBACK MCD  
MASKED RIDERS MCD

### SUPER NES

INTERNATIONAL SUPER SOCCER  
FX FIGHTER  
THEME PARK  
MICKEY'S TOKYO DISN.  
ULTIMATE PARODIUS  
SUPER STREET FIGHTER X  
SHIEN'S REVENGE

### SATURN

RAYMAN  
DAYTONA RACING  
PANZER DRAGON  
SHINOBI EX  
MYST  
VICTORY GOAL





# CONSOLLES department

**MEGA DRIVE II ITA  
+2 PAD+RF UNIT = L. 218.000**

**3DO NUOVA VERSIONE  
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 849.000**

**S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+  
S. FIGHTER 2 T. = L.248.000**

**3DO PAL NUOVA VERSIONE  
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 949.000**

**GAME BOY + TETRIS  
+ CAVO + CUFFIE = L. 109.000**

**CASSETTE S. NINTENDO  
1 pz. = L. 69.000 - 2 pz. = L. 59.000 cad.**

**MEGA DRIVE II ITA + SONIC II  
+2 PAD+RF UNIT = L. 248.000**

**S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+  
5 GIOCHI (S.M. ALL STAR + FIFA) = L. 309.000**

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI ANCHE PER LE  
CONSOLE A 32 BIT : SONY PLAYSTATION - SATURN**

**NOVITA' SETTIMANALI ANCHE PER IL TUO 3DO**

**RIVISTE AMERICANE ED INGLESI  
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER  
DISPONIBILI ANCHE PER  
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO**

**Sei  
un rivenditore?**

**DIVENTA ANCHE TU  
CONSOLLES  
DEPARTMENT®  
POINT**

TELEFONA AL  
02-4222684

**the CONSOLLES  
DEPARTMENT  
POINTS**

ANCONA CHIASSONE  
SOTTILE 100  
Via Garibaldi 100

ANCONA Salsomaggiore  
DISCO UNO  
Via Roma 10

ARREDORE  
Via Roma 100  
Via Roma 100

ARREDORE  
Via Roma 100  
Via Roma 100

FERRARA  
Via Roma 100  
Via Roma 100

FONDA SAN SEVERO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

GENOVA CHIASSONE  
Via Roma 100  
Via Roma 100

GERONA CHIASSONE  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

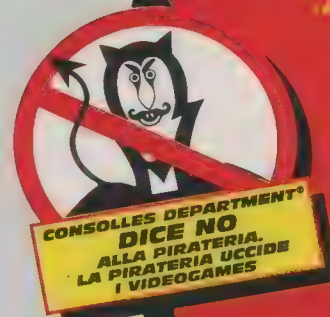
MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100

MILANO  
Via Roma 100  
Via Roma 100



**RICERCHIAMO AGENTI  
PER ZONE LIBERE**



**Questi games li puoi trovare a Milano  
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)  
Tel. 02 - 42 300 10  
Negozio: tel. 02/432 37 71 - Fax 02 - 48 300 72**

Verdita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adeslandia - Milano





## L'UNICO LIMITE DI UN MEALUZZO E' IL CIELO AZZURRO

Mi chiamo Sakazaki, Ria Sakazaki, e voglio che sappiate la mia terribile storia... è cominciata tutto all'ultimo raduno degli impiegati della SNK. Era lunedì, stavo per arrivare alla sede principale, un grande edificio cristallino senza finestre. Cosa? Taglia corto? Oh si beh, in questo magnifico giorno conobbi lui, cioè lei, una fantastica ragazza, come si chiama... Moi, compagna di mia sorella Yuri e quel bel ragazzino di King. Per Moi sarei disposto a perdere trenta round di fila e a farmi pestare come un cane. Per Moi sarei disposta a spogliarmi nuda (?) nel livello del Giappone, quando la vedo combattere io soffro sempre, anche se so che lui, cioè lei, è molto forte. Però fortunatamente mi rallegra il fatto che quando salta gli ballano le [...]. L'ultima volta per colpa loro mi sono beccato un bel calcione in faccia da quel brutto ceffo di Kim Kapwana. Pensate che quel dame-rino schifoso la lasciava vincere come se fosse una donna vera... Ci credete all'amore a prima vista? Io no, infatti all'inizio mi stava antipatico, cioè antipatica, solo per avermi detto che veniva da *Fatalfury*, ma dopo un po' incominciammo a conoscerci e sbocciò l'amore. Passavamo tutto il giorno ad allenarci e ad amarci e anche se non mi rivelò mai la sua vera identità anche io rimasi in guardia, certo che all'inizio per dirmi "ti amo" mi dava un pugno nello stomaco e mi rifilava un colpo di ventaglio in bocca. Non è finita qui, un giorno mi disse che doveva assolutamente partire, suo padre stava per morire (queste furono le sue ultime parole) prima di non rivederla più. Infatti mi arrivò una lettera da mia sorella

dicendo che si era sposata, questo posso tollerarlo, ma è sposata con un uomo... Beh questo è quello che è successo e a distanza di mesi ho deciso di farvi venire a conoscenza della storia, ma ho ancora un atroce dubbio: perché mi ha lasciato? Per i miei capelli biondi, per il mio bel vestitino arancione? Non avrò per caso trovato nella mia borsetta la giarrettiere borchiatà e il wonder-brava... Cosa dite? È una ragazza!?!? Credevo fossero solo gommapiuma e plastica, quelle prominenti curve, credevo fosse solo una copertura... sapete che vi dico, chisseneffrega, tanto ne trovo quanti ne voglio e poi non la sopportavo quando le ballavano le trippe (tipica espressione giapponese)...

Ringrazio il sig. Ross per aver tradotto le mie memorie.  
P.S. che maschiaccio il sig. Ross  
Ria Sakazaki



Ecco fatto. Assieme a Daniela Faralli e Federica Berti, è arrivata a riempire il vagoncino delle Grazie (o la loggetta delle Cariatidi, fate voi) dell'Apposta anche Ria Sakazaki. Secondo me queste scavi creature che scrivono alle riviste di videogiochi devono essere certe terrificanti panzone coi fiocchetti in testa e impestate di quei profumi che si trovano su Cioè, rivista il cui unica rubrica divertente rimane peraltro l'angolo del ginecologo. La Faralli è arrivata addirittura a dire di amare Balrog e che Apecar era "intelligente, ironico e bono (!!!)", quel pezzente nipotino di Stalin. Sulle buste all'aroma di marmellata acida della Berti non faccio proprio commenti, e su questa Ria, aspetterei l'annunciata prossima lettera per sancire un giudizio (negativo). La soluzione per raddrizzare la schiena al sottoscritto perché vi tratti bene è una sola: mandate le foto oltre ai ghirigori sui fogli a quadretti, le foto, icone, immagini, ologrammi, qualcosa che si possa seriamente valutare. mandateci reggiseni, autoreggenti, collant, mutandine di pizzoe guepiere, qualcosa in cui affondare il naso e da soppesare con criterio obbiettivamente adatto, invece di questa zavorra che appallerebbe pure Massimo Ciavarro. Bah, mandateci ste benedette foto e se mi gira le pubblico pure.

## LU PISCI PALLA

PS-X e Saturn. 1.300.000 - 700.000 - 600.000! Ma il lupo sono io? (operazione tratta dal balloon del Lupone Albertone disegnato sulla lettera, NdR) Orca Zozza! Che tanzaffata significa che "si vocifera che la PS-X costerà sulle 700.000: Chi è che ha vociferato? Vocifero o legifero? Ambarabà cicci coccò, ho la bava, chi devo morsi-care? Insomma, in Giappone Saturn e PS-X stanno su quella cifra: vabbè che ufficialmente qui il PS-X non è ancora importato, ma allora il Saturn? (neanche, NdR)... Lo sappiamo tutti che i negozianti di videogiochi hanno origini incerte, ma la differenza se la intascano loro? E se al Jaguar, software a parte, si deve un rispetto di mezzo milione, sono forse pazzo per affermare che le altre non sono comunque macchine milionarie? Indagine: il negoziante risponde "Game Power è una grossa alcova di malproffusi anali (volete il suo numero di telefono?) perché mette in giro notizie false e tendenziose (aggiottaggio? Aiuto!). E allora? Il Giallo! Chi ha veramente origini incerte?... Chi è l'avidio arrotino di raggiri oltremodo viziosi? E mentre il mondo guarda con naturale disinvoltura alla remuneratività della caduta dei prezzi del 3DO, l'italico [mondo] no. Il popolo supplente vedrà così le masse inerti unirsi alla rivolta degli straccioni quando vidioludico porterà con un ramoscello d'ulivo Ultra 64, Ps-X, Saturn e vari alla mercé di noi tutti poveri pezzenti e oculati malpensanti. E solo questione di debiti e di... fede?

A.S.A.S.U.

[Assoc. per la solidarietà agli straccioni videogiocodipendenti]

Questa che scocca adesso è proprio quell'ora della notte in cui le dita sulla tastiera cominciano ad andare da sole, proprio mentre Del Amitri dice qualcosa ai circuiti dello stereo, che la ripetono malino attraverso le mie pessime cuffiette. Ad ogni modo ci sta bene, "guidare coi freni tirati" è l'equivalente del dar retta ai negozianti quando volete comprare qualcosa, bruciate soldi e pasticche e fate (in genere) pochi passi avanti. Senza contare i segna-cchi che lasciate sull'asfalto (e chisseneffrega), e i rimorsi di coscienza quando notate che le mani nelle saccocce vagano molto più libere. Dai retta a chi le balle le sa sparare davvero, dai retta a noi maledetti giornalisti: entro settembre di quest'anno la Playstation sarà importata ufficialmente e costerà, confermo, attorno ai settecento sacchi. La notizia non è da considerarsi ufficiale (ovvero, l'ha detto Random dopo il quarto della colazione), ma è l'ultimo aggiornamento di casa Sony Italia. Ciò non toglie che noi privilegiati se ne possa usufruire a sbafo da già tre mesi, e abbiamo anche i cappellini colorati che la Sony ci ha consegnato belli pieni di spiccioli perché si parli bene della sua console (è tutto falso). Ovvero, se mai ci sarà una rivolta degli straccioni, fateci uno squillo e ditemi dov'è che dobbiamo venire: le mazze-gadget di Ignazio La Russa Baseball ce le abbiamo ancora e finora sono servite a malapena per sintonizzare il televisore della redasiun.

## ERORI DI STANPA

È meglio che ci si faccia tutti quanti una bella risata, il marco sta a quote messneriane e la pagnotta è sempre più simile a una luccicosa stella lontana anni luce. Potete rifarvi pensando che i soldi con cui avete comprato il cataplasmatico scorso numero di GP son valgo-zo ormai più niente e quindi è come se avete avuto un numero gratis (ma hanno preso a lavorare qui solo per la logica, sì). Solo con questa cosa in testa potete evitare di smaltizzare sul numero andato le (inevitabili, vero Random? Certo, certo, da Nerone in poi... NdRandom) sbavature nell'Apposta non si contavano (la "citazione" dell'ultima lettera non esisteva, in compenso c'era un richiamo "infer no" al caporedatur perché la facesse, che pubblicato non è molto sexy; il box finito nel B&R Blues doveva essere -secondo Apecar, da me interpellato al riguardo- inserito nell'Apposta e soprattutto doveva contenere quella rima che si prefiggeva di introdurre) e per tutta la rivista sono saltate un po' di font e font-di, disomogeneizzando il risultato finale. Molti attribuiscono questi fattacci al nefasto influsso di Apecar, ma dal momento che il fre-guoso a tre ruote si è ormai dissolto e che Infernet è fra voi, potete sperare fin d'ora in un nuovo corso per questa ahimè ingloriosa rivista. Meno male che ci sto io qui, meno male che esisto.

infernet





## TRIGLIE E LATTARINI ALLA FERMATA DEL 23 [AGAIN]

Amlético Apecar, non so perché leggo Game Power dal numero 1, forse perché inconsciamente sapevo che tu prima o poi saresti finito per dirigerne le prime pagine (lo so che a te non piace chiamarle "angolo della posta") (e invece sì, A ME sì: Apecar è morto, viva Infernet, che rulli supremo nei secoli), e io sarei finito con lo scriverti. Non ho mai scritto a MBF, non so perché (non so mai niente), pensavo che un giorno o l'altro lo avrei potuto fare. Un bel giorno sei arrivato tu dicendo "per questo mese sostituisco MBF", che poi non si è più visto. Lo so che posso scriverti quante lettere voglio, ma preferisco scriverte a te. Perché le tue prime pagine sono le migliori e le più vere di tutto il panorama epistolare italiano (macché posta di Apecar, tu non leggi evidentemente Cronaca Vera. Provvedi, Ndr). Questo non si può dire invece per la posta di [devo tagliare, comunque si capisce dal contesto - NdInfernet] che, potrei anche sbagliarmi, mi dà l'impressione di essere un po' finta, mi sembra la posta dei ragazzi di Beverly Hills. E questa non è una buona cosa. Ma non me ne frega niente della posta di [uuuh, ancora], volevo invece dire una cosa sull'argomento *Street Fighter II* che non è stata detta. O forse sì, ma non mi ricordo. Secondo me *Street Fighter II* piace a un sacco di persone perché è stato il primo nel suo genere, e le sensazioni che si provano per la prima volta non si dimenticano. Voglio dire che quando *SFII* è arrivato nel mio paese c'era sempre un sacco di gente vicino al coin-op, e le persone che non si conoscevano fino al giorno prima si coalizzavano per distruggere Bison. Io penso che certa gente quando ripensa al coin op preferito, ripensa anche alle emozioni provate, non solo riguardo al gioco in sé stesso, ma anche a tutto quello che succedeva intorno a loro mentre giocavano. Non so se hai capito quello che voglio dire, se non hai capito puoi sempre buttare questa lettera nell'inceneritore nucleare con motore a scoppio. Io credo di appartenere a questa categoria, e non accetto che qualcuno scriva che *SFII* è un brutto gioco, o che sia sempre uguale solo per farsi notare. Vorrei vedere se in una sala giochi dove ci sono *SFII* normale e *SSFIDY*, uno che voglia combattere con Ken (presente in tutte le versioni) quale dei due scelga, perdindirindina! (l'ho censurato, ma per dovere di cronaca dirò che il nostro lettore aveva scritto "cazzo", Ndr). Passiamo a tutt'altra cosa: da quando ho letto la recensione di *Ridge Racer* e *Toshinden* mi sono convinto che il Playstation sia la macchina del futuro. Da allora ho sempre pensato a dei modi per averla, e sono giunto a una conclusione. Dunque. In un tempo non precisato potreste indire un concorso (truccato) tipo lotteria. Nelle edicole in cui esce Game Power potreste distribuire dei biglietti come quelli della lotteria. Uno ne compra quanti ne vuole, e alla fine si estrae il vincitore del PS-X. Mi sembra una buona idea, o no? Prima di salutarti vorrei dirti che quel PJ alla fine della lettera verde sul n.36 non mi è sembrato casuale: Lo so che a te piacciono i Pearl Jam, ma vorrei sapere perché ce l'hanno tanto con i CD. Adesso tutti pensano che il vinile sia migliore del CD, che bisogna farlo rinascere, che ha un'anima, ma ci sono i nostalgici anche nella musica? Adesso io devo comprarmi un vinyl player (si dice "piatto", c'est plus facile, Ndr) perché 5 stronzi cantano "Spin the black circle"? Poi voglio dire, basta che me ne regalino uno e si sistema tutto. Te saluto o non te saluto, questo è il dilemma. Ciao.

P-FUNK

Piesse, stavo scherzando con i Pearl Jam.

È opinione della redazione quasi al completo (tranne me ma Toniutti compreso, per quanto non faccia più testo) che i CD siano buoni solo per i lettori ROM dei computer. Per la musica il vinile è proprio un'altra cosa (dicono), cheche' ne dicano quei cinque pistoloni grunge di Siattol [a proposito, coglierei l'occasione per risolvere un quesito posto da Federica Berti proprio sui suddetti tapiri: i brani inediti di cui chiedi si trovano, a giudicare dagli appunti lasciati su questa scrivania dal trenuote (e sarebbe pure ora che venisse a riprenderseli) in siti abbastanza criptati: "Crazy Mary" su una compilation/tributo a Victoria Williams intitolata "Sweet Relief" (non stampata in Italia), oppure sull'ultimo disco di Victoria ("Loose"); "Hard to Imagine" è uno scarto dalle session di "Versus" e dovresti poterla trovare su qualche bootleg dal vivo o su una registrazione pirata come quella che ho qui davanti con tutti gli scarti di "Vs.", assieme a "Fuckin' up" e "Girl"; "Alone" viene addirittura dalle session di "Ten" ed è quasi introvabile (ma qui c'è), "Angel" è su un 45 giri pubblicato in edizione limitata solo per gli iscrit-

ti al Ten Fan Club]. Chiuso con queste inezie e tornando a P-FUNK, per me puoi scherzare pure sui santi e su Branduardi, tanto è roba che appartiene al passato. Da oggi in poi guai a chi se ne esce male su Berlusconi e la mitica Ambra, sia chiaro che non tollero svirgolate staliniste di questo tipo, pena il cestino di default. Questo perché c'è un'urgenza di dare un'identità a questa Generazione X, una generazione di pigri: olio di gomito ci vuole, non nasi allaria aspettando che venga giù la manna. Andate a lavorare se volete buscarvi il pane e le Playstation (Ah! Il Verga... mai nome fu più appropriato), invece di aspettare che la sorte tiri la vostra mano di dadi! Ma quale lotterie, ma quali estrazioni, sudore e schiene curve ci vogliono! E niente scuse tipo "non c'è lavoro, l'occupazione latita" perché sono tutte pippolone, è che siete dei lavativi voi, e soltanto voi siete causa dei vostri mal. Tra l'altro, consultandomi con un mio amico, esperto in dottrina militare, disciplina e meccanismi legali, e' emerso che per mettere su una lotteria ci vogliono seimila autorizzazioni dei ministeri (che non la danno, pardon le danno, via facilmente) e circa tremila, tremila e duecento controlli della Finanza senza i quali potremmo iniziare tranquillamente a spartire il mobilio dello Studio Vit dentro San Vittore, accostamento che richiama per bellezza l'immagine di un cigno morto in una latrina. E così che si fa una risposta, perdinci, non come Apecar che sbrollava sbrodolando e avrebbe chiuso con qualcosa di ributtante come: "qui fuori piove a dirotto ma le gocce non si vedono perché è notte fonda. Invece sul mio monitor cinque minuti fa c'era uno screen saver che simulava un temporale, e dato che cinque minuti fa è iniziato il diluvio e che questa coincidenza si ripete con regolarità affascinante da circa quattro temporali, devo concludere che il mio screen saver porta rognà. Quasi quasi lo metto fisso a ferragosto".

Aha! So' proprio finiti i tempi cupi dei romanacci.

## TRE CHILI/ TRE CHILI E DENTRO, GIÀ' SPINATO

Mi piacerebbe poter vivere senza avere il tempo per crearmi delle paranoie, andando sempre avanti e partendo dall'avanti per andare più avanti. Detto così pare uno slogan di Forzitaglia ma in realtà vuole solo essere un buon motto da portarsi appresso per le impervie e tortuose circosvalazioni umane, e in effetti, controllando nello zainone vinto coi punti del Mulino (se ci fossero i punti sulla Nutella avrei vinto un elicottero), devo dire che un Post It giallissimo con su scritto quel motto saggio c'è, eccome: l'ho portato appresso anche stavolta, e ha resistito alla veemenza dei flutti, alla salsedine e alle notti umide attaccato al bavero della zip interna. Ebbi, perché tralasciando il fatto che è la seconda vota che riscrivo tutta l'Apposta per via del Doublespace che m'ha incappellato mezzo disco, questa Apposta è stata essenzialmente scritta tutta a pelo d'acqua, sotto la medesima e in generale molto lontano dal porto. Quello che non capisco infatti è perché il presente numero di Gheimpupo sia uscito in edicola invece che in pescheria, questa storia di Infernet puzzava di scorfano e palombi già trenta giorni fa, qualcuno griderà all'autocelebrazione, qualcuno scalfirà la cripticità della sedicente satira, e poi magari il pescione me l'avete fatto voi facendo finta di abboccare... per chi è rimasto indietro, ammettendo che per molti possa essere motivo di grande cordoglio, confesso che avete appena arpionato una bufalona d'Aprile: Infernet non esiste e tutti quelli che ci hanno creduto hanno indubbiamente accumulato fosforo in quantità sufficiente per dodici mesi. Chiedo scusa a tutti i lettori e le lettrici volutamente offesi e presi a (toh!) pesci in faccia questo mese, ma suvvia vecchie trote, è uno scherzo (soprattutto le lettrici, mi pare evidente, sono invitate a rifarsi vive, questa Sakazaki intriga... giarrettiere borchiate, yum). Se poi qualche rivista concorrente vi ha attaccato qualcos'altro alla canna non so, ma dato che sono (quasi) tutti dei ragazzi simpatici non dubito che a Maggio avrete ancora la panza piena. L'appuntamento con Infernet è quindi rinviato al prossimo Aprile, ammesso che saremo ancora tutti vivi. Detto ciò, mi piacerebbe poter vivere senza paranoie, ma il Post It sta per cedere e già non mi ricordo più come si fa. Keep on Apposting, e tutta salute.

(FUNK)





# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

**VENDITE PER CORRISPONDENZA**

**TEL. 051-343.504**

**FAX. 051-344.906**



**STUPENDO ARCADE A** SCORRIMENTO ORRIZONTALE. OLTRE 1000 FRAME DI ANIMAZIONE RENDONO PERSONAGGI E AZIONI ULTRA-REALISTICI. CENTINAIA DI NEMICI RIEMPI-NO 17 LIVELLI PIENI DI

AZIONE! A TUA DISPOSIZIONE UN SOFISTICATO ARSENALE DI ARMI E MUNIZIONI. VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 95.000**



SEI AL COMANDO DEL PIU' GRANDE E POTENTE SOMMERGIBILE DEL FUTURO. A TUA DISPOSIZIONE DECINE DI ARMI DIVERSE E 6 MEZZI SPECIALI OGNUNO DEI QUALI PUO' ESSERE IMPEGNATO IN SPECIFICHE

MISSIONI (missioni di salvataggio, di riparazione, di attacco, di difesa). GRAFICA E SONORO AD ALTISSIMO LIVELLO!

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - **L. 129.000**



PICCHIADURO STILE CARTONE ANIMATO. 8 FEROCI PERSONAGGI OGNUNO DEI QUALI ESEGUE LE SUE MOSSE STANDARD PIU' 6 MOSSE SPECIALI! POSSIBILITA' DI REPLAY PER RIVEDERE LE AZIONI PIU' BELLE!

INOLTRE CON L'AUMENTARE DEL LIVELLO DI ESPERIENZA DI OGNI PERSONAGGIO AUMENTANO ANCHE LE MOSSE SPECIALI A DISPOSIZIONE!!!

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL **L. 129.000**



SI TRATTA DI UN BELLISSIMO PLATFORM DEDICATO AI FAMOSI PERSONAGGI DEI CARTONI ANIMATI: I MIGHTY MAX!. SKULLMASTER HA NASCOSTO UNA POTENTISSIMA ARMA IN GRADO DI DISTRUGGERE IL

MONDO, DISSEMINANDONE PEZZI DAPPERTUTTO. IL COMPITO DEI MIGHTY MAX E' QUELLO DI RECUPERARE LA SFIDANTO 1000 INSIDIE. POSSIBILITA' DI GIOCO IN PIU' GIOCATORI.

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 129.000**



CORSE IN MOTO E IN SCOOTER DA ACQUA IN 10 DIVERSI PERCORSI AMERICANI. PUOI EFFETTUARE IL CAMPIONATO AMERICANO OPPURE LA SINGOLA GARA. SVARIATE OPZIONI TI PERMETTONO

DI RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO FINALE CON METODI DECISAMENTE VIOLENTI ED ANTISPORTIVI MA L'IMPOR- TANTE E'... VINCERE!! OPZIONE ANCHE PER PIU' GIOCATORI.

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL **L. 129.000**



STUPENDO SEGUITO DI DESERT STRIKE. TI TROVI ALLA GUIDA DI UN F-15 OPPURE DI UN A-10 THUNDERBOLT 2. CON L'AUSILIO DI DIVERSE ARMI DEVI PORTARE A TERMINE

PARCCHIE MISSIONI EVITANDO NATURALMENTE GLI ATTACCHI NEMICI.

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL **L. 79.000**



SIETE MEMBRI DELLE FORZE SPECIALI NELLA NEW YORK DEL 2097. DOVRETE SALVARE LA VOSTRA COMPAGNA ALIX RAPITA DAL SIGNORE DELLE GUERRE, COMBATTENDO CONTRO I MALVAGI MEMBRI DELLA

BANDA CRIMINALE INTERGALATTICA. UNA MIRIADE DI OGGETTI DA RACCOGLIERE PER AUMENTARE LA POTENZA DELLA VOSTRA IMBATTIBILE SPADA DALLE INTERMINABILI

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 135.000**



TERZO EPISODIO DEDICATO ALLA FAMOSA SERIE DI GUERRE STELLARI. UNA VOLTA SELEZIONATO IL PERSONAGGIO (Luke, Leia, Chewbacca, Han Solo, Wicket) OGNUNO DEI

QUALI IN POSSESSO DI ARMI E MOSSE PARTICOLARI, INIZIERAI QUESTA STUPENDA AVVENTURA CHE TRA FASI ARCADE, SPARATUTTO, SIMULAZIONE DI VOLO ED ALTRO, TI CONDURRA' ALL'OBIETTIVO DI DISTRUGGERE IL MALE! VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 139.000**



A CAUSA DELL'ERRORE COMMesso DA UN ECCENTRICO PROFESSORE, SEI STATO TRASFORMATO IN UN ATOMO. L'UNICA TUA VIA DI USCITA E' QUELLA DI RECUPERARE I

PEZZI DELLA MACCHINA CHE TI HA CAUSATO QUESTA MUTAZIONE. OVVIAMENTE A TUA DISPOSIZIONE MIRIADI DI OPZIONI A SECONDA DELLE ALLOCAZIONI IN CUI TI TROVI. CENTINAIA DI BONUS E OGGETTI A TUA DISPOSIZIONE! VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 119.000**



NEI PANNI DEL FAMOSO ORSO YOGI, DEVI IMPEDIRE LA COSTRUZIONE DI UNA FABBRICA CHIMICA SEGRETA PROPRIO AL CENTRO DEL PARCO DI JELLYSTONE. MILLE PERICOLI E

ACCANITI AVVERSARI TENTERANNO DI OSTACOLARE LA TUA CORAGGIOSA MISSIONE.

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 129.000**



PARTI PER UN VIAGGIO SUPERMOVIMENTATO IN QUESTA STUPENDA AVVENTURA A PIATTAFORME ATTRAVERSANDO MISTERIOSE CITTA', TEMPI TERRIFICANTI, FORESTE

MICIDIALI E GIUNGLE INSIDIOSE. LO SCOPO E' QUELLO DI RAGGIUNGERE LO STADIO DI CALCIO DIFENDENDOTI CON LA TUA ARMA PRINCIPALE: UN PALLONE! 15 LIVELLI E 5 EPISODI ENTUSIASMANTI.

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 129.000**



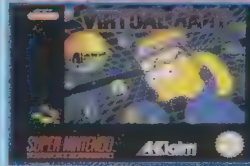
GUIDA LE 12 TRIBU DEI LEMMINGS IN UN VIAGGIO INCREDBILE ATTRAVERSO LA LORO ISOLA. CENTINAIA DI OPZIONI IN MOLTEPLICI LIVELLI METTERANNO A DURA PROVA

LA TUA ABILITA' ED ASTUZIA. VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 145.000**



ALLENATE O GIOCATE IN UNA DELLE 28 SQUADRE NFL DISPONIBILI E PORTATELA ALLA VITTORIA DI UNA STAGIONE REALE O PERSONALIZZATA. STRAORDINARIE POSSIBILITA'

DI AZIONE ED UNA STRATEGIA IMBATTIBILE CON SCHEMI DI GIOCO PERSONALIZZATI DALLLO STESSO AIKMAN. VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 139.000**



AIUTA BART SIMPSON AD USCIRE DAI 7 MONDI DI REALTA' VIRTUALE IN CUI, A CAUSA DELLA SUA IMPERDONABILE IMPAZIENZA, SI TROVA PROIETTATO TRA MILLE INSIDIE E

PERICOLI. 6 DIVERSI GIOCHI IN UNA CASSETTA. VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 119.000**



ENTUSIASMANTE GARA AUTOMOBILISTICA CHE GRAZIE AL CHIP SUPER FX OFFRE QUALITA' GRAFICHE DEL TUTTO ECCEZIONALI! OLTRE 20 DIVERSI PERCORSI OVE GAREGGERAI CON 4 TIPI DIVERSI DI AUTOMEZZI. BATTERY

BACKUP PER SALVARE LE POSIZIONI DI GIOCO E OPZIONE SPLIT SCREEN PER 2 GIOCATORI.

VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL **L. 145.000**



I FAMOSI TOPI MOTOCICLISTI BIKER MICE DEVONO DIFENDERE IL LORO PIANETA INVASO DALL'ACCERRIMO NEMICO LIMBURGER. PARTITE SUBITO IN MOTO, EQUIPAGGIAN-

DOLA CON GLI ACCESSORI DISPONIBILI, PER SCONFIGGERLO ED ARRIVARE PRIMI ALL'ARRIVO! DISPONIBILE L'OPZIONE A DUE GIOCATORI. VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 129.000**



ECCO I FAMOSI CARTONI ANIMATI IMPEGNATI A CERCARE IL COPIONE DI UN FILM DESTINATO A VINCERE L'OSCAR. AIUTATI IN QUESTO AVVINCENTE PLATFORM TRA MILLE

INSIDIE E DECINE DI OGGETTI DA RACCOGLIERE ED UTILIZZARE NEL MODO PIU' OPPORTUNO. MA ATTENZIONE A NON FARTI CATTURARE DAL GUARDIANO RALPH! VERSIONI: SUPERNINTENDO PAL - MANUALE IN ITALIANO **L. 129.000**



# BOTTA E RISPOSTA blues

Questo mese ho fatto saltare i nervetti al Direttore, è intrattabile e mi vede come il fumo negli occhi. Quindi per questo Blues niente boiate, solo domande e risposte completamente formali e inamidate, come le riviste serie, che diamine.

Quando sarà messo in commercio il 3DO economico e quale sarà il suo prezzo? Quando arriverà il Bulldog, la periferica a 64 bit per il 3DO? Sarà collegabile al 3DO economico?

Andrea "Arrow Man" Gineu

Quanta confusione nella tua mente, mio giovane amico! Il 3DO economico dovrebbe essere introdotto sul mercato entro la fine del '95, ma è probabile che non se ne faccia nulla perché i prezzi del vecchio lettore sono destinati a crollare e la console è ridotta solo nel senso che NON potrà ospitare il modulo a 64 bit, il quale, peraltro, non è denominato "Bulldog" (quello è il working name del lettore 3DO a 64 bit), né in altro modo a noi attualmente noto.

Credete che il Jaguar abbia lo stesso destino del Lynx? Pensate che abbia un futuro? È realmente a 64 bit? Come caratteristiche hardware il Jaguar è simile al Saturn?

Paolo Giugliano

Forse in te aspetterai il lettore CD prima di acquistare un Jag, per vedere come si evolve la situazione software. Non posso dirti se il modello avrà lo stesso destino della vecchia luce ma, come impressione personale, quello è il mio triste pronostico. Anche perché, stavolta, l'Atari non ha fatto lo stesso errore commesso con il Lynx, che era un'ottima macchina se ha fatto un altro, ovvero speculare per una macchina a 64 bit una console che, in realtà, è a 16 con un tuo video a 64, altrettanto simile al Saturn solo nel design dell'alimentatore. Un mio moscio.

Gent.ma redazione, chi vi scrive sono due anzianetti. Esistono delle mappe per Legend of Zelda sul nintendo 8 bit? Continua Zelda su Game Boy? E poi, esiste Virtua Racing per PC? Se non ci date almeno una risposta siete dei vitelloni.

Paolo Fai e Mario Brai

La saga di Zelda continuerà, anche se il prossimo episodio è per ora previsto solo per Ultra 64. Mappe e soluzioni per The Legend of Zelda ne esistono, ma dovete andarvele e a cercare su qualche rivista inglese del 1989, in quanto gioco da parecchio morto e sepolto. Virtua Racing per PC non c'è, ma potete rimediare con gli eccellenti Indycar Racing o Nascar Racing, entrambi Virgin/Papyrus.

Che significa che "la scusa del CD-Rom opzionale (Ultra 64) non regge più?"...I voti che date ai giochi sono sempre relativi alla "classe" delle macchine? Es. lampante: se Alien Vs Predator per Jaguar fosse per Mega Drive, prenderebbe di più del voto che gli avete dato? P.S.: Game Power mi eccende la voglia (segue immagine digitalizzata di cin bella pulzella, MDR)

Salvatore

Il nome che porti, mia cara, mi ricorda un'amica mia che ormai non è più. Ma queste sono dettagli informali, quindi sappi che la frase da te citata significa schiettamente che la Nintendo si suiciderebbe facendo uscire un'Ultra 64 senza CD Rom anche separato ma almeno immediatamente disponibile. Orvvia poi che Alien Vs Predator avrebbe preso un voto più alto in versione MD tale e quale a quello di Jaguar, e che ogni

gioco viene valutato con un mix tra valore assoluto e valore relativo alla console in questione. Porca miseria, io non voglio parlare così con una leggiadra puella ma questo mese va così sennò Rical mi trincia. Sperem in tempi migliori.

A quando Mortal Kombat III? Qualche notizia su questo? Random galleggia nel mercurio (peso specifico 13 gr.)? Mia madre dice che i videogiochi sono nocivi, che ne pensi? Senza tenere conto che resterei senza lavoro, che ne pensi? Mi sono comprato MKII e mia madre non mi fa giocare per il sangue, che ne pensi? Arrotondiamo con un'ultima question: sei fidanzato (per mia sorella)?

Peppe "Demon" Falcomata e Alex "Jammer" Nucera

Ti comunico che Mortal Kombat III dovrebbe essere disponibile nelle sale per questa estate. Random galleggia in ogni cosa che non sia birra (quest'ultima viene deglutita prima, o durante, dell'abbuzzione). Non conosco tua madre e pertanto posso dire poco, non capisco di chi è il sangue per il quale non ti fa giocare. Delle sorelle non si butta via niente soprattutto quando uno è libero da ormai venti giorni abbondanti, e quindi inoltra il messaggio a chi di competenza. Ah, Maria.

[...] Comunque vorrei pregarvi di slescarvi tutte le cassette di Giochi di Ruolo per il mio adorato Game Boy, e rispettarvi voti.

Giov. 40

Per i voti niente da fare, per le cartucce buttati su Zelda o Ultima Runes of Virtue, gli altri sono praticamente tutti in giapponese o inferiori di parecchio a questi due.

I want a short X-Man, ma preferisco le X-Women con le gambe lunghe! Ma per un'eventualità a 32 bit, quale macchina mi consigliate tra un 3DO, Saturn, CD<sup>32</sup>, PlayStation o Nec FX? Ma voi prendete sul serio Random, con quella faccia e quel codino?

Salvatore "Parsley" Satta

Scartando a priori il lettore di CD audio della Commodore, il consiglio più saggio che posso darti è quello di aspettare sino a dopo l'estate per non fare un frullato di soldi. Il Nec FX, tra l'altro, dovrebbe rimanere una console dedicata solo al mercato Giapponese, mentre i prezzi di Saturn, 3DO (tutte le marche) e PlayStation dovrebbero calare in modo increscioso nel giro di sei mesi. Se arrivo a prendere in considerazione domande come le tue, mi sembra chiaro che Random abbia tutta la mia attenzione. Per quanto riguarda il mio codino si pensava di tagliarlo e metterne un pezzo come omaggio in ogni copia di GP del prossimo mese, ma questo potrebbe far crollare le vendite, perciò probabilmente rinunceremo al progetto. E adesso che ho finito, vado a fare due scarabocchi sulle bozze di stampa così mi rifaccio del bavaglio imposto dall'alto, che barbaro ingiusta.



# VIDEOLAND

VIDEOLAND SNC VIA PECCHIO 2 - MILANO MM LORETO

TEL 02/29402806 - FAX 29525146



**SATURN + GIOCO**  
L. 1.299.000

Chinese Detective  
Cotton II  
Panzer Dragon  
Victory Goal  
Daytona Usa



**3DO PAL**

Another World  
Space Ace  
Star Blade  
Space Shuttle  
T heme Park  
Flashback



**SONY PLAYSTATION**  
+ GIOCO 1.599.000

Cosmic Race  
Crime Crackers  
Motortoon  
Parodius  
Toshinden  
Rayman  
Cyberlead



**CDX 32 L. 429.000 EURO**  
+ Giochi 549.000  
MEGA CD + 8 GIOCHI L. 599.000

Tee Off  
Metal Head  
Street Racer  
Nba Jam  
Motocross  
Mortal Kombat



**NEO GEO CD L. 1.049.000**  
+ 4 GIOCHI L. 1.349.000  
+ 8 GIOCHI L. 1.549.000

Aggres. of Dark Kombat  
Windjammers  
Street Hoop  
Viewpoint  
Baseball 2020  
Mutation Nation  
3 Count Bout  
Sengoku I  
Sengoku 2  
Ghost Pilot

## Offertissima

**Super Nes**

1 Gioco L. 79.000

2 Giochi L. 109.000

Cool World  
Hook  
Claymates  
X-Kaliber  
Soldiers of Fortune  
Total carnage  
Time Trax  
Tazmania  
Lethal Weapon  
Super Strike Eagle  
Pink Goes to Hollywood  
Super James Pond  
Super Ninja Boy  
Super Back to the Future  
World Heroes  
Jacky Crush  
Mortal Kombat  
Contra III  
Top Racer II  
Super Swiv  
Flying Hero  
Super Valis IV  
First Samurai  
Joe & Mac II  
Power Athlete  
Lemmings  
The Pirates of Dark Waters  
Musya  
Rugby  
Rushing Beat  
Alien VS Predator  
Eek the Cat  
Jurassic Park  
Hockey 94

## Offertissima

**Megadrive**

1 Gioco L. 79.000

2 Giochi L. 109.000

Sonic  
Turtles in Time  
Splatter House III  
Gunstar Heroes  
Star Flight  
RBI Baseball  
Dr. Robotonics  
Granada  
Battle Toads  
Super Hight Impact  
Out Run 2019  
Chuck Rock  
Double Dragon 3  
Dark Castle  
Mutant League Football  
Power ASthlete  
King Salmon  
Super Kick Off  
Cool Spot  
Dracula  
Global Gladiators  
Tazmania  
Green Dog  
Mortal Kobat  
Gauntlet IV  
Zool  
Puggsy  
Terminator  
Bubsy  
Street of Rage II  
Cadash

## Super Nes

Power Instinct  
Wild Guns  
Brandish  
Justice League  
Lupin III  
Joe & Mac III  
Demon's Blazon  
Manchester United  
Soccer  
Uniracers

## Megadrive

Road Rash III  
Bloodshot  
Pitfall II  
Viewpoint  
Theme Park

## Offerte del Mese

**Super Nintendo euro**

Dragon	95.000
Mortal Kombat 2	115.000
Return of the Jedi	119.000
Micro Machines	99.000
Kick Off 3	95.000
Mickey Mania	115.000
Art of Fighting	99.000
Super Bomberman 2	99.000
Young Merlin	99.000
Donkey Kong Country	129.000

**Mega Drive euro**

World Cup USA 94	89.000
Sylvester e Tweety	89.000
Sparkster	89.000
PGA Tour Golf 3	89.000
Sonic 3	99.000
Nigel Mansell	99.000
Mortal Kombat 2	105.000
Rise of the Robots	119.000

## NEWS

NBA JamTourn. Ed. x MD	129.000
NBA JamTourn. Ed. x SN	149.000
Int. S. Star Soccer x SN	139.000

## NOLEGGIO E VENDITA

SONY PLAYSTATION  
SUPER NINTENDO  
MEGADRIVE - GAME GEAR  
NEO GEO CD - MEGA CD  
MEGA 32X - SATURN - 3DO

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO:  
VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS  
VENDITA TELEFONICA CON CARTA DI CREDITO







## ULTRA SPECS INDISCREZIONI...

... Cominciano a filtrare le prime indiscrezioni sulle specifiche tecniche dell'Ultra 64?

## LA MELA ACERBA APPLESHARE...

... Apple debutterà tra breve nel mercato dei videogiochi? A pagina 16 tutta la storia.

Pag. 16



ESOPLO È ANCORA ATTUALE AI GIORNI NOSTRI

# LA VOLPEE L'UVA

1995: le nuove console sono arrivate. Sony, Sega, Atari e 3DO sono ora delle realtà per tutti i giocatori che possono trovare dei giochi validi per tutti i sistemi citati. All'appello, però, manca un nome, il nome che per circa un decennio è stato sinonimo del termine videogame. Quel nome, appare superfluo dirlo, è Nintendo. Non che Nintendo sia rimasta ferma a gioire dei successi conseguiti negli ultimi dieci anni, per carità, ma al momento non si è vista nemmeno un'immagine del suo prossimo sistema. Questa situazione è stata abilmente sfruttata dai concorrenti che in principio hanno accusato Nintendo di vendere ancora una volta del "vaporware" e di mirare a confondere i potenziali acquirenti di un nuovo sistema con notizie messe in giro ad arte, se non addirittura false. La stessa stampa specializzata ha faticato a trovare fonti attendibili da cui trarre informazioni precise e così, per oltre un anno e mezzo, il Project Reality/Ultra 64 si è mostrato solo nei sogni dei giocatori. Addirittura, la Nintendo aveva dovuto subire l'affronto del presidente della Sega che ha affermato di considerare Sony, e non un'altra società di cui non poteva fare il nome per ovvi motivi, il rivale numero uno nella guerra delle console della nuova generazione. Improvvisamente, la comparsa di Cruis'n U.S.A. (immeritatamente, dato che è un gioco ben lungi dall'essere eccellente) e di Killer Instinct (bellissimo! Tecnicamente perfetto, anche se la giocabilità potrebbe essere leggermente migliorata) ha riacceso gli entusiasmi dei sostenitori della Nintendo in tutto il mondo: almeno in sala-giochi, l'Ultra 64 esiste ed è anche un signor hardware, capace di stupire anche chi aveva spalancato la mascella di fronte a Toh-Shin-Den. Dato che Nintendo ha dimostrato di non aver parlato a vanvera, per quanto riguarda l'esistenza dell'Ultra 64, i concorrenti hanno cominciato a cambiare registro e a dire di non credere che sia possibile mettere in commercio un sistema con simili caratteristiche tecniche, entro settembre/ottobre 1995 a quel prezzo. Numerose riviste statunitensi hanno pubblicato dei prospetti che indicano come il solo set di chip dell'Ultra 64 costi oltre 350 dollari, ben 100 più del prezzo annunciato per la macchina. Se a quei 350 dollari aggiungete le spese di costruzione, imballaggio, spedizione e pubblicità, appare chiaro come Nintendo dovrebbe perdere circa 120 dollari su ogni macchina venduta se il prezzo di vendita restasse quello indicato. In pratica,

siccome Nintendo è una società con fine di lucro e non un ente di beneficenza, l'Ultra 64 a) non avrà le caratteristiche del sistema da sala su cui gira Killer Instinct oppure b) il prezzo salirà almeno di un'ottantina di dollari. Altre voci, se vogliamo più benevole, hanno invece suggerito che Nintendo potrebbe rinviare nel tempo l'uscita della macchina fino al prossimo calo del prezzo di acquisto dei processori che saranno impiegati nella costruzione dell'U64, previsto per fine '95-inizio '96. In pratica, tutto lascia credere che l'Ultra 64 potrà subire un aumento di prezzo, un rinvio della data di lancio o un ridimensionamento delle caratteristiche tecniche. Sarà così? Forse, ma forse lo sminuire il valore di qualcosa - anche se in maniera molto garbata e senza attacchi diretti - può mostrare che chi parla invidia l'oggetto di cui non è in possesso. Nintendo ha già dimostrato che l'hardware di cui dispone è davvero poderoso, resta da controllare se prezzo e data di uscita resteranno quelli di cui si vocifera da un po' di tempo. Di una cosa possiamo essere tutti quanti certi: Nintendo non scontenterà i milioni di appassionati che le hanno permesso di restare il Numero Uno per tanto tempo. Personalmente, credo che l'Ultra 64 manterrà gran parte delle promesse, forse facendo qualche piccola concessione in termini di prezzo o di data di uscita: voi cosa preferireste, pagare la console 80.000 lire in più oppure giocarci con sei mesi di ritardo? Chiudo con un'enigmatica affermazione: MINIDISK, e non CD tradizionali. Questa ve la spiegherò tra qualche tempo...



## SOMMARIO

NOTIZIE DAL MONDO	Pag. 16
COMING SOON	19
AFFARI	24
MOTON	24
SPORT	27
NEXT GENERATION	28
OROSCOPO	26
PLAY IT LOUD	30

A cura di Paddy





## KOEI TRADUCE ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS II

Credo di avervi già parlato della prossima uscita di Romance of the Three Kingdoms IV, il gioco di strategia della Koei ambientato nella Cina del II secolo A.C. Ebbene, sappiate che la Koei ha deciso di tradurre in inglese il secondo episodio della saga, con il nome di Rise of the Phoenix, per la gioia di tutti gli appassionati dei giochi di strategia. Vi ricordo che l'uscita del titolo è prevista per metà aprile.



Rise of the Phoenix.

## Notizie

M O N D O

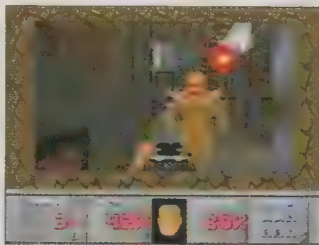
DOOM E STREET RACER PRONTI PER L'ESPERIENZA A 64 BIT

## L'ULTRA 64 PREPARA IL BOTTO

Mentre le notizie sull'hardware scarseggiano, quelle sul software si succedono con rapidità

Ultra 64: chi l'ha visto? Che forma ha? Quale processore conterrà al suo interno? A tutte queste domande la risposta è unica: chi lo sa? Al contrario, giungono sempre più ricorrenti voci sui primi titoli che compariranno sul prossimo mostro della Nintendo. Giunge conferma, ad esempio, che una favolosa versione di Doom arriverà sull'Ultra 64 (e questo ve lo avevamo già detto): grafica eccelsa, tutte le caratteristiche che hanno reso la versione PC un classico senza precedenti e anche un bel po' di aggiunte che rendono questo gioco ancora più appetibile. La conversione dovrebbe essere una joint-venture tra id Software (i creatori del gioco, che ne cureranno in prima persona la conversione) e Williams, che distribuirà il titolo con la propria etichetta.

Da poco, invece, Mev Dinc - capo del team di programmatori che ha creato il divertentissimo rivale di Super Mario Kart - ha annunciato che Street Racer sarà convertito, oltre che su PlayStation e MegaDrive32, cosa che già avevo scritto, anche su Ultra 64.



Doom sfonda anche su console!



Street Racer è pronto per il grande salto?

## ANCORA STREET FIGHTER II

## SFII: ARRIVA IL FILM D'ANIMAZIONE

Quasi due ore di pura azione per chi ama Ken, Ryu e - slurp! - Chun-Li e Cammy

In America è uscito da pochi mesi il film di Street Fighter II, quello con Jean-Claude Van Damme, e chi si aspettava di ritrovare intatto in esso lo spirito del capolavoro della Capcom è rimasto non poco deluso: infatti, oltre a presentare una trama non completamente avvincente, anche i personaggi sono molto diversi da quelli del gioco (Dahlsim ha i capelli e Blanka è un ragazzotto di una dozzina d'anni o poco più). La buona notizia arriva dal Giappone, dove è stata da poco messa in commercio la versione a cartoni animati della saga capcomiana: la velocità dell'animazione è di ben trenta frame per secondo, i personaggi sono fedelissime riproduzioni di quelli che spostiamo freneticamente con il joystick e la trama ci regala un più tradizionale M. Bison impegnato a far del male al mondo mentre Ken, Ryu, Chun-Li e Guile cercano di impedirglielo. Tra l'altro, i più assatanati tra voi saranno contenti di sapere che potranno ammirare la procace cinesina sotto la doccia e Cammy in alcune pose da far invidia a più di una Valeria Marini. Il film, che dura poco più di due ore, è sul mercato in due versioni: la prima su videocassetta esclusivamente per il noleggio (ma alcuni negozi la vendono per poco meno di 260.000



lire) e la seconda su Laser Disk a un prezzo dimezzato rispetto alla precedente. Se siete dei fanatici di questa saga, ora sapete quale sarà il vostro prossimo acquisto... Ultime parole per segnalare che una società di distribuzione cinematografica americana starebbe per acquistare i diritti per il mercato statunitense.



## APPLE LANCIA UNA NUOVA CONSOLE

## ARRIVA PIPPIN!

Bel nome, complimenti: quanto ci avranno messo a sceglierlo?

La Apple ha finalmente annunciato ufficialmente che entro la fine dell'anno saranno messi sul mercato i primi esemplari della Power Player, nome ufficiale del progetto "Pippin". La nuova console, che dovrebbe avere come processore principale un potente chip della serie Power PC, dovrebbe essere in grado di generare la miglior grafica mai vista su un sistema home. Sappiate però che la macchina, per la quale è prevista la commercializzazione in Giappone e negli Stati Uniti ad un prezzo di circa 500 dollari (poco oltre le 800.000 lire) privilegerà titoli educativi, film interattivi e altre amenità multimediali di cui non abbiamo proprio bisogno: abbiamo già il 3DO e ci avanza pure... Tuttavia, nel lettore CD, che si vocifera possa essere addirittura del tipo a quadrupla velocità se il prezzo di tali dispositivi diventerà più abbordabile, potremo infilare anche qualche gioco vero e proprio prodotto dalla Bandai o da una delle software house indipendenti che dovrebbero supportare la macchina. Macchina che, non dimentichiamolo, potrebbe avere anche successo, sempre che non decidano di tornare a chiamarla Pippin...





#### KONAMI PREPARA SUPERSTAR SOCCER PER MD32

La Konami lancerà a fine giugno un bellissimo (speriamo) gioco di calcio per MD32 chiamato **Superstar Soccer**. È chiaro che il dominio di **Perfect Eleven** (in Europa conosciuto come **Superstar International Soccer**) doveva in qualche modo essere bissato. Date le premesse ci aspettiamo di vedere le stesse meraviglie anche sull'add-on della Sega.

#### ANCORA GUERRE STELLARI

La JVC starebbe lavorando a **Rebel Strike**, ennesimo gioco dedicato alla saga di **Star Wars**, il primo a fare la sua comparsa sul Sega Saturn e (forse) sulla Sony PlayStation. All'interno potremmo addirittura trovare una sequenza di guida e combattimento a bordo delle **speeder bike** presa dal film **Il Ritorno dello Jedi**. Il gioco dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno.

# NEWS

#### IL FIGLIO DEL POWER GLOVE

## ARRIVA THE GLOVE

**Addio vecchi joypad, da oggi Mario e Sonic si spostano con un tocco delle dita**

Una società di New York, la Anaphase Unlimited ha progettato e realizzato **The Glove**, un guanto che permette di scagliare fuori dalla finestra i vostri joypad e joystick. Il simpatico soggetto è stato progettato da Noah e Adam Ullman, proprietari della sunnominata società, e sarà posto in commercio entro pochissimi mesi. Il funzionamento del sistema è relativamente semplice: sulle punte delle dita ci sono dei sensori che, quando attivati dal sensore posto sul pollice, svolgono le funzioni dei tasti del joypad. Il movimento degli oggetti su schermo è affidato a sapienti spostamenti del polso e il tutto sembra essere di facile esecuzione e garantisce ottimi risultati. **The Glove** sarà presentato in due versioni compatibili con i sistemi a 16 bit Sega e Nintendo. Il prezzo dovrebbe essere inferiore a 80 dollari, corrispondenti a circa 125.000 lire italiane, ma potrebbe essere ancora più economico.



**The Glove, l'ultima rivoluzione nel mondo dei comandi.**

#### NONSOLOGIOCHI

## VESTITI DA SEGA

**I papà di Sonic hanno deciso che i soldi che gli date per comprare i giochi non sono abbastanza...**

Nelle confezioni dei più recenti giochi della Sega potrete trovare un bel catalogo di prodotti realizzati dalla famosa ditta giapponese produttrice di hardware e di software. Si tratta di camicie, pantaloncini, magliette, maglioncini sportivi, felpe ed altri capi di abbigliamento che riportano il logo Sega, immagini stilizzate che richiamano il basket-ball, l'hockey su ghiaccio o il football americano, frasi spiritose o l'effigie di Sonic o di Knuckles (o di entrambi). I capi sembrano essere tutti di qualità più che discreta (in massima parte si tratta di cotone al 100%) ed il loro prezzo non è assolutamente proibitivo: per una camicia in tessuto jeans non pagherete più di 27,5 dollari, circa 44.000 lire (stessa cifra è richiesta per le felpe), i maglioncini sportivi sono sulle 50 carte e il giubbotto jeans senza maniche con il logo di Sonic & Knuckles vi farà sganciare meno di 70.000 lire. È disponibile anche un simpatico orologio in plastica, tipo Swatch, al prezzo di appena 24.000 lire o poco più. Se siete attirati da questi simpatici capi d'abbigliamento ed accessori, provate a inviare il tagliando che trovate nel catalogo.

#### LA PRIMA SCHEDA TECNICA DELL'ULTRA 64

## NINTENDO SCOPRE LE SUE CARTE

**Effetti speciali per la nuova console a 64 bit**



Volete sapere cosa è filtrato attraverso le serrate porte dietro le quali alla fiera Shoshinkai di novembre Nintendo ha mostrato ad alcune software house i primi modelli - non ancora definitivi - di **Ultra 64**? Leggete, leggete... Il processore principale, a 64 bit, è affiancato da un 64-bit Reality Immersion Graphics Processor per la gestione della grafica (che avrà risoluzione massima di 1200x1200 pixel), un chip DSP a 64 bit con 64 canali stereo e frequenza di campionamento di 44,1 KHz per il sonoro. Il sistema può gestire fino a 100.000 poligoni al secondo, tutti rivestiti in texture mapping. Se il numero di poligoni non vi sembra poi tanto elevato (pensate che la PlayStation arriva a ben 360.000, con texture mapping), sappiate che l'hardware dell'Ultra 64 permetterà di poter gestire tecniche grafiche avanzatissime quali **Real Time Anti Aliasing** (evita la scalettatura dei pixel nelle linee diagonali), **Real Time Ray Tracing** (versione perfezionata e velocizzata della tecnica di Ray Tracing), **Real Time Tri-Linear Mip-Mapped Interpolation** (impedisce che le immagini diventino pixellose allorché un oggetto si avvicina allo schermo: tutto sommato mi aspettavo molto di più, dato quel popò di nome...) e **Real Time Load Management** (nelle ambientazioni tridimensionali gli oggetti che provengono da lontano non sbucano fuori all'improvviso - avete presenti i palazzi in **Ridge Racer** per PlayStation? - ma compaiono gradualmente). Tutte queste tecniche, sommate alle poderose capacità dell'hardware, permetteranno all'Ultra 64 di combattere ad armi pari (almeno!) con sistemi concorrenti, grazie alla generazione di immagini incredibilmente realistiche nel disegno e fluide nei movimenti. Da notare che fino a questo momento ben 35 kit di sviluppo sono già in possesso delle software house indipendenti. Sì, d'accordo, ma l'Ultra 64 quando esce?

#### CAMPIONATO MONDIALE DI REALTÀ VIRTUALE

## VIRTUAL MATCH A MILANO

**Il 9 Aprile presso la "Birreria Numero Uno"**

Nell'ambito della manifestazione che culminerà, il 28 maggio di quest'anno al Forum di Assago, con la manifestazione denominata **Campionato Mondiale di Realtà virtuale**, la **Birreria Numero Uno** organizza le selezioni ufficiali. Il prezzo d'iscrizione è di 25 mila lire, e l'iscrittosi dà diritto a partecipare alle gare che si svolgeranno presso i locali della **Birreria Numero Uno** a partire dalle ore 14 del 9 aprile. Chiaramente, le sfide non saranno semplici confronti con un freddo computer, ma con altri giocatori in carne e ossa, caratteristica che rende unica l'esperienza legata alla realtà virtuale. Per informazioni rivolgersi alla segreteria, Tel. 02/29522036.

#### ETICHETTA "ADULTA" PER SEGA

## SONIC NON NUOTERÀ IN ACQUE PROFONDE

**Sega pubblicherà giochi "adult-oriented" evidenziando sulla confezione il contenuto del titolo**



**Attenti allo squalo!**

La scura, minacciosa sagoma di uno squalo si staglia contro un fondale azzurro scuro: questo il simbolo scelto da Sega per evidenziare che alcuni dei suoi prossimi giochi saranno consigliati ad un pubblico adulto. La figura dello squalo, secondo gli esperti della comunicazione di Sega, risulta più comprensibile delle lettere già adottate dalle software house per indicare le fasce di età alle quali ciascun gioco è consigliato. Siccome io sono cattivo, voglio aggiungere che Sega ha indicato con percentuali pari a 42 e 60 il numero di utenti di MD e MCD in U.S.A. con età superiore, o uguale, a 18 anni, quindi evidenziare che il gioco è "adult-oriented" significa "stimolare" una grossa fetta di mercato verso quel titolo. Oggi il sangue e la violenza pagano quasi più della giocabilità, **Mortal Kombat** docet.



**Vendita per corrispondenza**

# VIRTUAL GAMES

via portio 44  
Bardino V.  
Tovo San. G.  
17020  
SAVONA



Tel. **019-639225**  
FAX. **019-639223**

**SATURN**  
**£. 1.399.000**

Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mystery-Mansion	149.000
Victory Goal	149.000
Gotha	149.000
Myst	149.000
Daytona	TEL.
Rampo	149.000
Peeble Beach Golf	149.000

**SUPER NINTENDO**  
**£. 229.000**

**3DO FZ10**  
**+ converter**  
**+ gioco a scelta**  
**£. 999.000**

**SUPPER OFFERTE**  
**di PASQUA**

**Mega Drive**  
**tutti i titoli a**  
**L. 59.900**

**Supper Nin.**  
**tutti i titoli a**  
**L. 79.900**

Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Belzerion	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Jammit	89.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodown	109.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Shock Wave 2	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fighter 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Supreme Warrior	119.000
Starblade	99.000

**Altered Beast**  
**Chakan**  
**Desert strike**  
**Flinston**  
**Davis cup**  
**Grandslam**  
**Mortal kombat**  
**Out Run**  
**Populus 2**  
**Road Blaster**  
**Sonic 1**  
**Sonic 2**  
**Speedball**  
**Toe Jam e Earl**  
**World cup Italia 90**  
**World soccer 2**  
**Wrestle Mania**

**Bonkers**  
**Black Thorne**  
**Circus Mistery**  
**Double Dragon 5**  
**Dragon Bruce Lee**  
**Lamborghini**  
**Maximum Carnage**  
**Mario fun letter**  
**Off Road**  
**Kick Off 3**  
**Pantera rosa**  
**Putty**  
**Sensible Soccer**  
**Supper Metroid**  
**Virtual Bart**  
**Yu Yu Akuscyo 2**  
**Wildtrax**

Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	129.000
Carrier Aces	119.000
ClayFighter 2	139.000
Donkey Kong Country	129.000
Dragon Ball Z.3	119.000
EarthWorm Jim	129.000
Final Fantasy 3	135.000
Int. Super Star Soccer	129.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	119.000
Might and Magic 3	125.000
Mortal Kombat 2	115.000
Nba Jam T.E.	119.000
Robocop VS Terminator	129.000
Samuraj Shodown	119.000
Slam Master	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	119.000
Jurassik Park 2	129.000
W.W.F. Raw	115.000

**MEGA DRIVE 2**  
**L. 229.000**

BallZ	119.000
ClayFighter	125.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	119.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Jurassik Park 2	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
Nba Jam T.E.	129.000
Raise of the Robots	99.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Vint. Bart	89.000
Syndicate	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.2	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	129.000

**GAME GEAR**  
**£. 220.000**

aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

**Sony**  
**Playstation**  
**L.1590000**

Kileak the Blood	179.000
Raiden	189.000
Ridge Race	169.000
Space Grifon	179.000
Tekken	179.000
Toshinden	179.000
Virtual Soccer	TEL....



**Sega 32X Pal**  
**£. 399.000**

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Warsl	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000



## UNO SPARATUTTO PER IL SATURN

La Namco ha annunciato ufficialmente la prossima uscita (luglio?) di un bellissimo sparattutto appellato Ray Force: in pratica, la risposta al riuscitissimo Raiden Project della Seibu Kaihatsu per Sony PlayStation. Il suo aspetto esteriore è buono, ma fino a quando non lo avremo provato, non potremo aggiungere altro. State buoni ancora per un po', OK?

## VIETATO AI MINORI

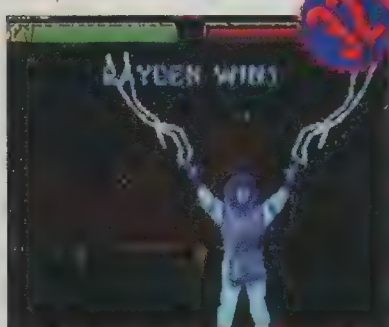
Siete indecisi se acquistare il Saturn o la PlayStation? Sappiate che la JVC e altre software house hanno già cominciato a lavorare su alcuni titoli per Saturn, in massima parte cartoni animati interattivi, ispirati a manga vagamente erotici: le prime uscite dovrebbero comparire per fine maggio. Dimenticavo: anche la PlayStation avrà titoli analoghi. Così siete punto e a capo.

# NEWS

## Novità GIOCHI

### MORTAL KOMBAT II MD32X, ACCLAIM

Avete comprato l'espansione a 32 bit per il vostro Mega Drive e siete alla disperata ricerca di nuovi titoli per essa? Potreste beccarvi questa bella conversione di MKII, senz'altro la migliore mai vista su un sistema da gioco domestico. Non aspettatevi cambiamenti per quanto riguarda giocabilità, personaggi, colpi normali, segreti o Fatalities: tutto è rimasto inalterato, per la gioia degli estimatori del coin-op. Quello che è cambiato è l'aspetto grafico e quello sonoro, ora più che mai simili a quelli della macchina inghiottiti-gettoni. Più colori, più frame di animazione, più frasi campionate e una migliore qualità del sonoro: insomma, ce n'è abbastanza per allettare tutti i possessori dell'MD32.



Rayden vince. C'è scritto lì, non me lo sono inventato.



Due ballerini di rock acrobatico in azione. Un bell'applauso, grazie...

## THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

MD, SEGA



Non so perché, ma la grafica mi ricorda un attimino le realizzazioni della Konami

### DARUMA DOJO

SNES, DEN'Z

Questo puzzle-game sembra essere uno dei più divertenti ed innovativi tra tutti quelli che affollano, ormai da anni, il nostro caro, vecchio SNES. Si tratta di far combaciare, al fine di farli sparire dallo schermo, dei quadratini di diverso colore. Niente di nuovo rispetto a tutti gli altri spaccacervelli, viene da pensare... E invece no, dato che per far combaciare i mattoncini con lo stesso colore dovrete distruggere a martellate quelli "diversi" scatenando così una caduta di alcuni pezzi su di altri. I "distruttori" altro non sono che dei simpatici pupazzetti che si aggirano per lo schermo con tanto di enormi martelloni in attesa che voi li indiriziate verso un bersaglio. Il gioco comprende anche un'opzione per due giocatori e sarà disponibile a partire da inizio aprile.



Questo gioco mi sembra carinissimo, non so perché ma mi ricorda un pochino Bubble Bobble.

La Sega ha completato la programmazione di *The Adventures of Batman & Robin*, un gioco la cui qualità rivaleggerà gomito a gomito con quella del titolo della Konami dedicato all'Uomo-Pipistrello. Ciascuno dei numerosi livelli nei quali è suddivisa l'avventura è fornito di numerosi e apocalittici effetti speciali quali rotazioni di sprite e di fondali, zoomate ed esplosioni grandi quanto una casa (il che non è poi tanto se fate esplodere un intero caseggiato...). Il gioco, che può essere assaporato da due videogiocatori nel medesimo tempo, vi permette di selezionare sia l'alter-ego di Bruce Wayne che il pressoché inutile Robin, il fanciullo in calzamaglia, un tipo al quale non vi conviene mostrare le spalle, non so se rendo l'idea... La cartuccia, che contiene oltre a tanta azione di genere platform anche un bellissimo livello di puro sparattutto, pesa 16 megabit e sarà nei negozi a partire da maggio. Cioè il mese prossimo, mentre voi starete studiando per evitare l'ennesima bocciatura. In bocca al lupo!

### THE PUNISHER

MD, CAPCOM



BLAM! Sarà il rumore che sentirete di più mentre giocherete!



L'effetto cromatico ha un effetto piacevole.

Finalmente, dopo avervi mostrato qualche scarna foto diversi mesi fa, possiamo mostrarvi il risultato finale degli sforzi della Capcom per la produzione di *The Punisher*: molto buona la grafica, anche se chi ha testato il gioco in America lamenta una piccola ma sensibile perdita di colori e di frame di animazione, la velocità dell'azione è decisamente elevata e tutti i livelli, i nemici e le armi sono rimasti al loro posto. Al sangue e alle

scene più violente, invece, i programmatori hanno intimato lo sfratto, temendo gli strali dei critici e il possibile calo nelle vendite se al gioco fosse stata appiccicata l'etichetta Mature Audience. Beh, sapete come la penso: io guardo alla giocabilità e del sangue non me ne importa un fico secco... Il gioco, che troverete in giro nei negozi entro brevissimo tempo, vi permetterà anche di giocare in contemporanea con un amico, o parente o anche un semplice conoscente, che controllerà il guercio Nick Fury.



# NEWS

## X-BAND PER SNES

La Catapult Entertainment, la società che ha da poco lanciato l'X-Band, una sorta di modem per MegaDrive che vi permette di sfidare avversari a distanza con una semplice telefonata, ha recentemente annunciato che entro la fine dell'anno anche i possessori di SNES potranno fare la stessa cosa.

## PROSSIME CONVERSIONI PER SATURN

Due tra i più impressionanti coin-op recentemente sfornati da Sega - *Desert Tank* e *Virtua Cop* - saranno convertiti nei prossimi mesi su Saturn. Avvertenza: completare l'impegnativo lavoro di programmazione prenderà qualche mese, diciamo otto o dieci, se non di più, quindi non cominciate a tempestare di telefonate il vostro negoziante di fiducia.

## SUPREME WARRIOR

MEGA CD, DIGITAL PICTURES



Scusi, saprebbe dirmi per quale motivo urla come un ossesso?

Un bel giorno un gruppo di programmatori, avendo a disposizione una montagna di memoria per creare un beat'em up, dato che avevano deciso di farlo per MegaCD, stabilì di piazzare dei filmati di veri lottatori ripresi in azione al posto delle figurine in bitmap che affollano il 99% dei picchiaduro. Le riprese di *Supreme Warrior* sono state effettuate a Hong Kong con la direzione di Guy Norris, regista cinematografico specializzato in film d'azione. Tra le tecniche utilizzate per la programmazione vanno citate la DigiChrome, che ha permesso di mettere ben 64 colori su schermo, e l'InstaSwitch che permette di passare da una scena all'altra senza bisogno di

aspettare anni il caricamento da disco. Così quando fronteggiate un avversario e decidete di tirare un pugno o un calcio, non dovrete aspettare di aver finito il panino che avete in mano per sapere se il colpo è andato a bersaglio. D'accordo, questo è solo un altro picchiaduro ma almeno è realizzato in maniera dannatamente originale! Fuori per fine marzo o inizio aprile.

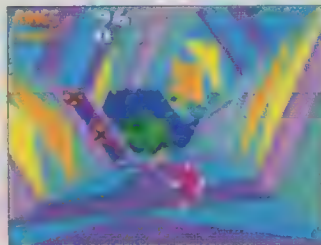


Una scena dei combattenti in azione. Chissà se si possono fare pugni infuocati e palle di energia...

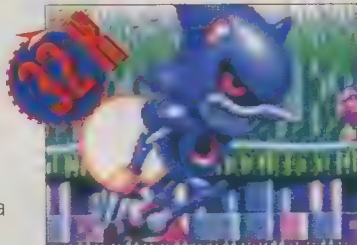
## CHAOTIX

MD32, SEGA

Sega sta per lanciare in orbita il suo prossimo platform-game, *Chaotix*, conosciuto fino a qualche tempo fa con il nome di *Sonic 4*. Il protagonista di questo titolo non sarà però il noto porcospino blu (che tuttavia non mancherà di farsi vedere) ma l'echidna rosso suo antagonista in *Sonic & Knuckles*. Aspettatevi tonnellate di animazioni spettacolari, zoomate, rotazioni, grafica renderizzata e decine di livelli ricchi di rampe, trampolini e giri della morte. I boss di fine livello saranno anch'essi trattati con la tecnica del rendering e i Bonus Stage saranno tecnicamente perfetti, grazie alle avanzate potenzialità del 32X. Un'altra caratteristica innovativa del gioco è data dalla presenza di cinque mascotte con le quali potrete interagire, per esempio usandole come trampolino per farvi compiere un balzo in avanti o atterrare su di una piattaforma lontana, o addirittura usandole come armi contro i nemici più ostici. Potremo giocare con *Chaotix* (32 Megabit) a partire dal prossimo mese di aprile; quindi state pronti con il joystick!



Mi sembra di conoscerlo...

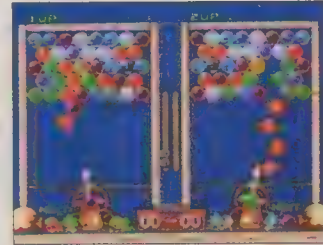


Questo è uno dei nuovi livelli.

## BUST-A-MOVE

SNES, TAITO

Mi piacciono i puzzle-game e adoro gli sparatutto: comprenderete quindi il mio stato d'animo nello scrivere la presentazione di questo *Bust-A-Move*, nuovo titolo della Taito nel quale dovrete far scomparire delle bolle dello stesso colore lanciandole con una sorta di balestra posta sul fondo dello schermo. In Giappone il gioco si chiamerà *Puzzle Bobble*, dato che la balestra è azionata da quei simpatici draghetti protagonisti del favoloso *Bubble Bobble*. Come già accadeva nel citato platform a schermo fisso di molti anni fa, ci sono bolle con effetti speciali, quella "esplosiva" con il fulmine o quella che dava il via a una valanga d'acqua, solo per citarne qualcuna, e sarà possibile giocare anche in due. Da notare che questo gioco dovrebbe essere leggermente meno costoso della media dato che risiede su di una cartuccia da soli 4 Megabit, ma cosa importa la taglia se il gioco è divertente?



La versione Single Player...

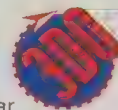


...E quella da condividere in due

## YUYU HAKUSHO

3DO, TOMY

Dopo gli altalenanti risultati ottenuti nel campo dei picchiaduro con *Shadow* e *Way of the Warrior* (giù) e con *Super Street Fighter II X* e *Samurai Shodown* (su), ecco arrivare un titolo che dovrebbe far pendere l'ago della bilancia verso il bel tempo: *Yuyu Hakusho* è la trasposizione sul VHS di Trip Hawkins dell'omonimo manga di grande successo in Giappone. Ci sono una decina di personaggi tra i quali scegliere il vostro rappresentante su schermo: ciascuno di essi è dotato di un completo arsenale di colpi nemmeno troppo difficili da eseguire (nonostante il discutibile joystick del 3DO) data l'assenza di movimenti diagonali. Le varie opzioni disponibili (Story-Mode con tanto di splendidi siparietti animati tra un combattimento e l'altro, incontri singoli contro CPU oppure altro essere umano) allungano la vita di questo gioco che troverete disponibile a partire da fine marzo.



Due enormi ammassi di muscoli si affrontano in un'arena.



## CASPER, IL FANTASMA BUONO

Come preannunciatovi nell'Oroscopo di qualche mese fa, il prossimo film di Steven Spielberg, *Casper - The Friendly Ghost*, sta per diventare un video gioco per SNES, MD, GB e GG: aspettatevi un gioco di piattaforme abbastanza classico. Del resto questo è il tipo di gioco che la Ocean, che ha acquistato la licenza, ama sfornare quando si tratta di un tie-in.

## STARFOX IN SALA-GIOCHI

L'Ultra 64 potrebbe ospitare tra breve, prima in versione arcade e poi anche a casa nostra, una splendida avventura del capitano *Fox Mc Cloud*. Il nome del gioco sarebbe *StarFox X* - o in alternativa *StarFox: The Arcade Experience* - e i programmatori della Nintendo sarebbero già al lavoro per riuscire a completare il lavoro prima della fine di quest'anno.

# NEWS

## SPIDERMAN

SNES/MD, ACCLAIM

Dopo il discreto *Maximum Carnage* e il tutto sommato deludente *Wolverine*, l'Acclaim si rifugia nell'universo dei super-eroi della scuderia (ecchessono, cavalli?) Marvel con un gioco interamente dedicato all'Uomo Ragno. Spiderman vi farà indossare il costume rossoblu del Tessiragnatele: tanto per darvi un'idea della vastità del titolo, ben venti tra i suoi più pericolosi nemici, tra i quali non potevano mancare Hobgoblin, Doctor Octopus, Rhino e Venom. Il gioco, classico platform-beat'em up a scorrimento orizzontale e verticale, cela una moltitudine di livelli segreti da scoprire per approvvigionarsi di power-up assortiti, sempreché riusciate a convincere i nemici che li custodiscono a donarveli. Spiderman smetterà di arrampicarsi sui muri e accetterà di entrare in una stretta e scomoda cartuccia in inizio aprile, cioè ora.



La grafica riprende lo stile dei cartoni animati statunitensi tratti dalla fortunata serie chiamata appunto *Spiderman: The Animated Series*.



Peter Parker si aggira nei meandri di una fabbrica. A chi toccherà questa volta? A Octopus o a Rhino?

## BATTLETECH: GRAY DEATH LEGION

MEGA CD, ABSOLUTE

Volete pilotare un Mech da 10 metri e più? Allora procuratevi un Mega CD, dato che la Absolute ha quasi pronto un bel titolo dedicato ai giganteschi droidi da combattimento che si picchiano, si sparano e si massacrano per il vostro sommo divertimento. Il gioco, oltre a proporre una lunghissima serie di missioni ambientate un po' ovunque per la galassia, offre al giocatore la possibilità di rilassarsi un po' gustandosi delle belle scene introduttive e di intermezzo che mostreranno di cosa è capace davvero il Mega CD. E questa non intendeva essere una minaccia o una presa per i fondelli per i possessori dell'unità laser della Sega...



Per realizzare il gioco hanno utilizzato routine grafiche da *Rapid Deployment*?



Dall'immagine sembra uno stile di gioco già visto, voi cosa dite?

## TIMECOP

SNES, JVC

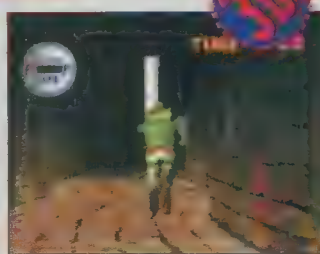
Jean-Claude Van Damme sta diventando sempre più familiare con il mondo dei videogames: dopo aver interpretato Guile in *Street Fighter II: The Movie*, eccolo comparire nella trasposizione videoludica di *TimeCop*, il suo più recente film d'azione. Nel gioco impersonerete lui, o meglio il poliziotto Max Walker, e dovrete fermare il crono-criminale Hans Kleindast che, come saprete, viaggia nel tempo per commettere crimini e restare impunito. Il gioco non è altro che un picchiaduro a scorrimento orizzontale nel quale potrete menare

pugni e calci oppure sparare con la vostra fedele pistola. I nemici sono tanti e, come lo stesso Walker, tutti digitalizzati, e i livelli numerosi e ben disegnati, ciascuno ambientato in una diversa era temporale. Purtroppo, il sonoro sembra essere un attimino deboluccio mentre la giocabilità, in perfetto stile *Final Fight*, dovrebbe essere buona. La cartuccia, da 16 Megabit, sarà disponibile a partire da fine marzo, ma se aveste avuto una macchina del tempo avreste potuto comprarla tre anni fa.

## MONTANA JONES

3DO, FUTURE PIRATES

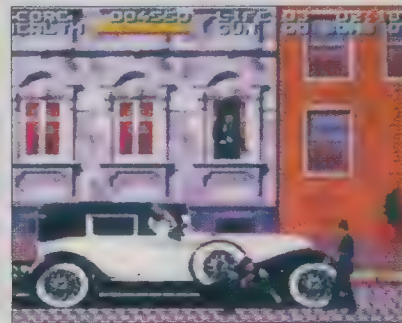
Uno dei migliori titoli in arrivo per 3DO è *Montana Jones*, perfido miscuglio tra un gioco di piattaforme e un'avventura punta-e-clicca, il tutto ambientato tra piramidi, sfingi, mummie e tutto quanto vi aspettereste di trovare in Egitto o giù di lì. La grafica sembra essere niente male, anche se soffre un attimino di bidimensionalità acuta in alcune sezioni, mentre in altre percorrerete intricati labirinti completamente in 3D. Per finire, date un'occhiata alle bizzarre ma deliziose immagini che accompagnano il gioco: un altro cartone animato introduttivo in FMV per rendere il tutto ancora più gradevole.



Una sequenza del gioco: ditemi se vi piace?



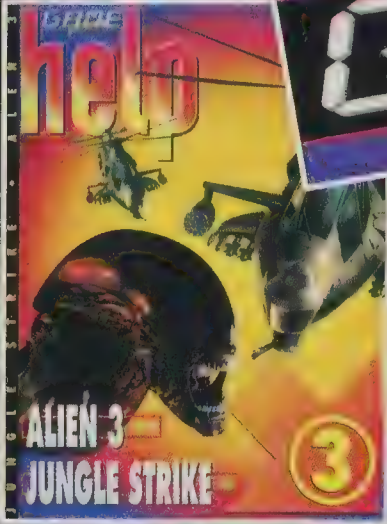
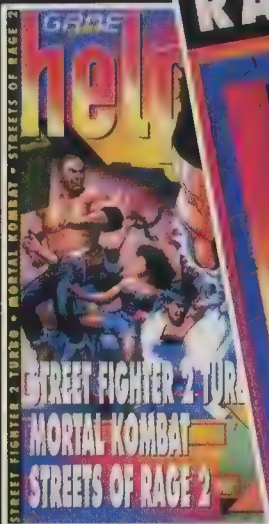
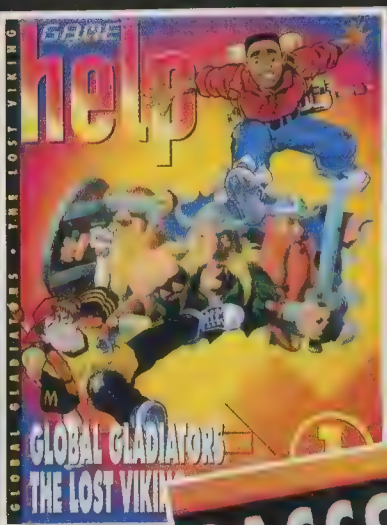
È un fotogramma del cartone animato d'introduzione.



Sfide nel tempo con l'ennesimo Tie-in di Jean Claude Van Damme.

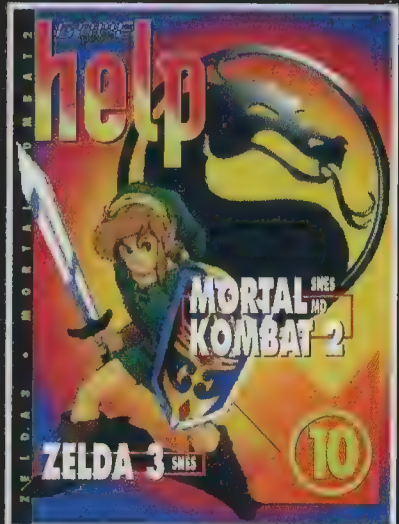
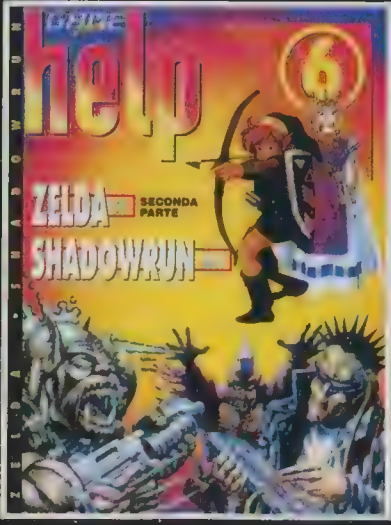
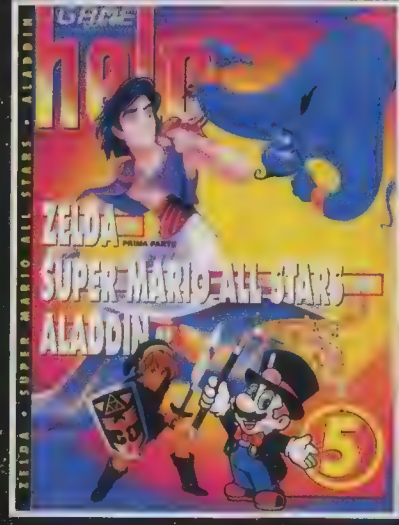


# Anche Cristoforo Colombo avrebbe usato le nostre mappe!



**HELP: RACCOLTA COMPLETA**  
Lo strumento indispensabile per risolvere tutti i giochi e non telefonare più a Dupont. Lo troverai nei negozi specializzati, nelle librerie Feltrinelli e presso lo Studio Vit.

Pagamento a mezzo contocorrente postale n° 17200205 o assegno/vaglia intestati a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano.  
Prezzo Lt. 20.000 più Lt. 2000 per spese di spedizione

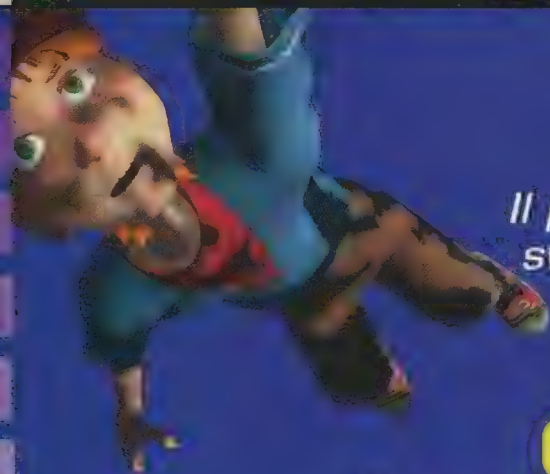




# ZETA

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO  
PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI

## NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE



### Z

*Il primo gioco dei Bitmap Brothers  
sviluppato appositamente per PC*

## HEART OF DARKNESS

*Il nuovo capolavoro dell'autore di Another World*

## NEL BLU DIPINTO DI BLU

*Tutto quello che volevate sapere  
sui simulatori di volo e nessuno vi ha mai detto*

## LE RECENSIONI

*Bio Forge, UFO 2, BC Racers,  
Battledrome, Atari 2600 Action Pack  
e molte altre ancora...*

## INOLTRE...

*Le soluzioni di King Quest VII, Marathon  
e, per la serie "I Classici", Monkey Island.*



da quelli dello Studio Vit **ZETA** l'ultima parola sul divertimento interattivo.



## CHI È GUMPEI YOKOI?

Questo nome, che sicuramente vi sarà familiare (?), è quanto è scritto sui documenti di uno dei più valenti ingegneri della Nintendo. La sua mente, già operante per la creazione di NES, SNES e GB, è anche dietro la nascita del Virtual Boy: come già per le precedenti macchine, Yokai non ha agito da solo ma con numerosi altri ingegneri e progettisti, cionondimeno sarà il suo nome a essere tramandato ai posteri come quello del creatore del primo sistema da gioco tridimensionale portatile della storia. Hai detto niente!



Signore e signori, Gumppei Yokai. Piacere.

## Motori

### POWERDRIVE

JAGUAR, TIME WARNER INTERACTIVE

Già visto e apprezzato su MD e SNES, *Powerdrive*, la divertentissima simulazione automobilistica della US Gold, arriverà anche sul Jaguar, questa volta sotto etichetta Time Warner Interactive. Il titolo resterà sostanzialmente immutato nello schema di gioco rispetto alle versioni 16 bit, ma l'aspetto grafico è del tutto rinnovato: più colori, più frame di animazione, maggiore dettaglio grafico sia per quanto riguarda le vetture che i fondali. Il sonoro è eccellente, con dovizia di brani e di frasi digitalizzate; corre voce che il gioco conterrà anche un paio di vetture aggiuntive rispetto alle sei delle versioni 16 bit e forse anche il numero di percorsi sarà aumentato. Il gioco sarà in commercio a partire da metà aprile.



Correre sulla neve, che bellezza! Attenti a non schiantarvi contro un abete.

SVILUPPATORI DI SOFTWARE IN AUMENTO PER L'ULTRA 64

## LA SIERRA NEGLI ULTRA

La società americana ha annunciato il suo primo gioco per Ultra 64

La Sierra On-Line è una società che ultimamente si sta soprattutto occupando di prodotti per base PC CD Rom. Nonostante ciò, è diventata la ventesima società a firmare un accordo con la Nintendo per sviluppare titoli per la nuova macchina della grande N. Il primo gioco che vedrà la luce, figlio di questo novello accordo, sarà *Red Baron*, un gioco che ripercorre le gesta dei cavalieri del cielo e delle loro battaglie sopra i cieli di Francia durante la prima guerra mondiale. Sembra, ma la cosa è più che logica, che l'accordo soddisfi pienamente entrambi le parti. In più, pare l'ennesimo segnale della nuova tendenza che le software house e le case produttrici vogliono imprimere al mercato delle console del futuro: se uoi giocare a un titolo devi avere la nostra macchina. La corsa alle terze parti si fa famelica.



Red Baron, se il sopwith camel di Snoopy non vi basta più!

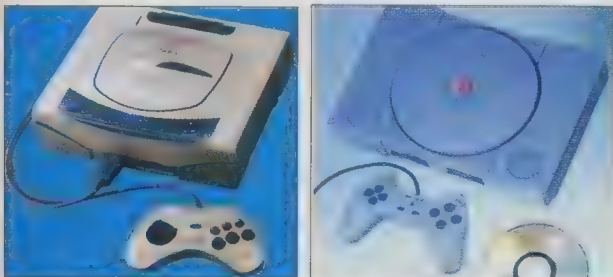
## Affari

### ACCLAIM ANCHE AL CINEMA

Gli effetti speciali di *Batman Forever* saranno realizzati dall'Acclaim Studios. L'Acclaim è diventata una delle maggiori potenze nell'industria del divertimento elettronico. Tra le sue attività c'è anche quella di progettare e realizzare (non in prima persona, dato che se ne occupa una società-figlia, l'Acclaim Studios) con potenti computer e sofisticate tecniche grafiche effetti speciali avanzatissimi. Tanto avanzati, infatti, che la Warner Bros ha affidato loro la realizzazione di quelli che saranno inclusi nel loro prossimo film "*Batman Forever*". Da notare che gran parte di questi effetti speciali saranno implementati in alcuni dei prossimi giochi dell'Acclaim quali *Alien Trilogy* (32X), *Batman Forever* (Saturn) e *Turok*: *Dinosaur Hunter* (Ultra 64).

### SATURN E PLAYSTATION SUBITO ESAURITE

Solo poche righe per avvertirvi che l'elevatissimo prezzo richiesto dai negozianti nostrani per acquistare un Saturn o una PlayStation è - parzialmente - giustificato dal fatto che il numero di macchine uscito fuori dai confini nipponici è bassissimo: si parla di meno di 2.000 unità. Il fatto è che i Giapponesi si sono prodotti in una serie di lunghissime file fuori dai negozi per accaparrarsi le console e il software. Il risultato? Rottura degli stock, il che vuol dire macchine esaurite in poche ore, e sommo gaudio da parte sia dei negozianti che dei produttori. E noi, se vogliamo una di queste meraviglie, dobbiamo pagare fior di quattrini...



### POCHI DOLLARI PER TANTO DIVERTIMENTO

Quanto pagheranno i giocatori americani per acquistare Saturn, Venus e Neptune? Da fonte Sega Of America, ecco a voi i prezzi dei prossimi sistemi da gioco che ospita Sonic il porcospino: il Saturn costerà tra i 300 e i 500 dollari (480.000 e 800.000 lire) ma voci solitamente attendibili mi suggeriscono che 399 aquilotti, meno di 640.000 lire, sarà la cifra richiesta per accaparrarsi la console con un titolo, presumibilmente Daytona. Il Venus, il portatile Mega Drive compatibile, dovrebbe piazzarsi sui 200 dollari, forse qualcosa di meno (intorno a 320.000 lirette) ma alla Sega giudicano questo prezzo troppo elevato per il mercato statunitense. Il Neptune, invece, dovrebbe attestarsi sui 220 pezzi da uno, poco oltre le 360.000 unità monetarie italiane: un buon prezzo per una console a 32 bit, non trovate? Certo, se effettivamente l'Ultra 64 dovesse piombare sul mercato a 200-250 dollari Sega avrà davvero di che preoccuparsi...



Un'immagine (definitiva?) del Sega Neptune.

### UN'ORIGINALE TROVATA PUBBLICITARIA

Per promuovere in maniera adeguata il suo *Donkey Kong Country*, la filiale britannica della Nintendo si è affidata all'agenzia pubblicitaria J. Walter Thomson. Contenti della fiducia ricevuta - e ancor più contenti dei numerosi zeri presenti nell'assegno di pagamento - i creativi dell'agenzia hanno ideato un mezzo pubblicitario decisamente originale e di sicuro effetto: hanno inserito, nella struttura di alcune pensiline dove gli utenti dei mezzi di trasporto pubblici attendono gli autobus, numerosi altoparlanti che diffondono rumori della jungla e urla di gorilla. Addirittura alcune di queste pensiline "sonore" sono circondate da impronte di gorilla!





# NEW GAME



Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS) VENDITA PER CORRISPONDENZA PER ORDINARE TELEFONA AL N° 030/8970849 r.a.  
OPPURE MANDACI UN FAX AL N° 030/8970854

		CONGO'S CAPER	L. 59.000	INDIANA JONES'	L. 139.000	NHL 95 HOCKEY	L. 119.000	STRIKE GUNNER	L. 79.000	THE LION KING	L. 139.000
		DEAD DANCE (P. con adur)	L. 69.000	INSPECTOR GADGET (USA)	L. 129.000	N.F.I. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000	STRIP	L. 89.000	THE ROCKEER (JAP)	L. 79.000
		DESERT STRIKE (USA)	L. 119.000	PUFF	L. 119.000	NIGEL MANSELL CHAMPIONSHIP	L. 119.000	STUNT RACE FX	L. 89.000	THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
ACT RAISER	L. 79.000	DONKEY KONG COUNTRY (JAP)	L. 149.000	JOHN MADDEN FOOTBALL 93 (USA)	L. 69.000	OB (JAP)	L. 49.000	SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000	THE SIMPSONS	L. 109.000
AFROD ACROBAT	L. 89.000	DORAEEMON	L. 49.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	PAC ATTACK	L. 89.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000	THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
AGADON	L. 129.000			KENDO RAGE (USA)	L. 129.000					TRODDLER (USA)	L. 129.000
ADAMS FAMILY 2	L. 79.000	DRACULA	L. 69.000			PILONTWINDS	L. 59.000	SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000	TRUE LIES	L. 129.000
ADAMS FAMILY (USA)	L. 69.000	DRAGON	L. 99.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000	SUPER INDIANA JONES	L. 159.000		
AGHRI SUZUKI F. 1	L. 99.000	DICK ENSPAKE PALLAVOLO	L. 139.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000	PIRATES DARK WATER	L. 99.000			TOTAL CARNAGE	L. 69.000
ANDREA AGASSI (JAP)	L. 79.000	DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000	LEMMINGS II	L. 129.000	PLOK	L. 99.000	SUPER METROID	L. 119.000	TURTLES IV (USA)	L. 79.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000	ENNIS THE MENACE	L. 149.000	LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000	POPULOUS II	L. 69.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000	TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
BATMAN & ROBIN	L. 149.000	EARTH DEFENCE FORCE	L. 69.000	LETHAL ENFORCERS	L. 179.000	ROBJOOP 3	L. 69.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	'12 ARCADE GAME	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	EARTH WORM JIM	L. 119.000	LIBRO DE LA GIUNGLA	L. 149.000	RENE STIMPY (USA)	L. 89.000	SUPER PINBALL	L. 99.000	USA ICE HOCKEY (JAP)	L. 79.000
BATTLE CLASH	L. 89.000	EXHAUST HEAT F1	L. 79.000	LOST WINGS	L. 119.000	RPM RACING (USA)	L. 79.000	SUPER PLITY	L. 133.000	UTOPIA (R.P.G.)	L. 89.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000	EQUINOX	L. 89.000	MADDEN 95	L. 139.000	RSE OF THE ROBOTS	L. 119.000	SUPER RETURN OF THE JEDI	L. 149.000	VAL D'ISERE CHAMPION SHIP	L. 139.000
BATTLETOADS AND DOUBLE D	L. 49.000	ESPIN BASEBALL	L. 49.000	MAGICAL SWORD (RPG)	L. 79.000	RUN, SABER	L. 59.000	SUPER STREET FIGHT II	L. 149.000	VIRT JAL SOCCER	L. 139.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 89.000	F1 POLE POSITION 2	L. 129.000	MAGICAL QUEST	L. 149.000	SECRET OF MANA	L. 139.000	SUPER ALESTE	L. 89.000	VORTEX	L. 109.000
BE LA E LA BESTIA	L. 139.000	FLASHBACK	L. 89.000	MAR 2 ALL STARS	L. 119.000	SECRET OF MANA 2 (Breath of Fire)	L. 139.000	SUPER CE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000	WORLD HEROES	L. 129.000
		FATAL FURY (USA)	L. 119.000	MAR 2 ALL STARS	L. 119.000	SENSIBLE SOCCER	L. 89.000	SUPER WUGGET	L. 119.000	WING COMMANDER 2	L. 89.000
		FATAL FURY 2	L. 79.000	MAR 2 ALL STARS	L. 119.000	SHADOW RUN	L. 119.000	SUPER OFF ROAD	L. 89.000	WINTER OLYMPICS	L. 109.000
		FIRST SAMURAI	L. 129.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SHAG FU	L. 119.000	SUPER 40 JATIC GAMES	L. 119.000	WORLD	L. 59.000
BIKER MACE	L. 119.000	FATAL FURY (USA)	L. 139.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SIDE POCKET (USA)	L. 149.000	SUPER BOULDERMAN 2 (USA)	L. 119.000	WOLVERINE	L. 119.000
BIOMETA	L. 79.000	FATAL FURY 2	L. 139.000			SYNDICATE	L. 129.000	SUPER ADVENTURE ISLAND	L. 79.000	WORLD CUP USA 94	L. 99.000
BOW & BOW	L. 89.000	FURSTONS THE TREASURE	L. 119.000	MISTER NUTZ	L. 99.000	SMART BALL (USA)	L. 79.000	SUPER PUNCH OUT (USA)	L. 59.000	WWF RAW	L. 139.000
BRAND WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000	RIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 139.000	MISTIC QUEST LEGEND	L. 119.000	SPACE ACE	L. 89.000	YLVAMPION (RPG)	L. 69.000	XEW (JAP)	L. 79.000
BROWN BROTHER	L. 89.000	FULL THROTTLE RACING	L. 119.000			SPECTRE	L. 89.000	YLVAMPION	L. 89.000	YOSHISAFARI	L. 79.000
BRUNO	L. 139.000	GU' SBULLGATTI (USA)	L. 69.000	MORTAL KOMBAT	L. 79.000	SPIDERMAN (TV)	L. 129.000	YOUNG MERLIN	L. 89.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
B. BSY THE BORGAT	L. 79.000	GODS	L. 49.000	MICROMACHINE	L. 109.000						
BULUS VS BLAZERS (BASKET)	L. 89.000	GSK (JAP)	L. 99.000			STARWING	L. 69.000				
CASHIELVANIA	L. 89.000	GOOF TROOP (PIPP0)	L. 149.000	N.B.A. JAM	L. 89.000	STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000				
		GPI PART 2 (USA)	L. 79.000			STREET FIGHTER II	L. 69.000				
		HARLEYS (USA)	L. 169.000			STREET RACER	L. 129.000				
		ILLUSION OF GAIA									
CLAYFIGHTER	L. 99.000										
CYBERNATOR	L. 79.000										



# NEWS

TEMPO DI SEGUITI

La Rocket Science ha quasi completato la seconda parte della saga spaziale di LoadStar. LoadStar 2 - Showdown on Phobos riprende lo stesso schema di gioco (sposta-mirino-e-spara, che a muovere l'astronave ci pensa il computer) della prima parte, solo con tanta bella grafica in più. Tradotto in italiano, vuol dire prendetelo se vi è piaciuto il primo.

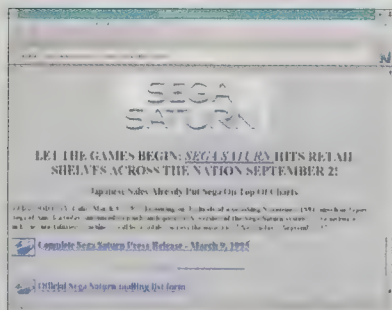
SCIARE NEI VIDEOGIOCHI

Sarà l'effetto Tomba, sarà che quando scrivo la neve non si è ancora sciolta del tutto, ma i giochi di sci stanno andando discretamente bene. Anche il 3DO avrà il suo gioco di sci, grazie al lavoro dello stesso team che ha realizzato Road Rash. Aspettatevi un gioco veloce, graficamente imponente e molto, molto appassionante...

## SATURN IN USA

Come, spero, possiate leggere nell'immagine riportata qui sotto, la data ufficiale del lancio del Saturn in America sarà il 2 settembre di quest'anno. Le vendite in Giappone sono state più che soddisfacenti, e la Sega of America ha pensato di non ritardare oltre il lancio della

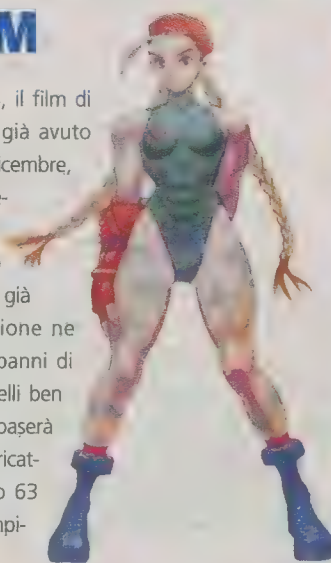
macchina. Tenendo presente che, più o meno nello stesso periodo, anche l'Ultra 64 raggiungerà i negozi d'oltre Oceano, la scelta non poteva essere diversa. Riuscirà la Sega a mantenere la supremazia negli USA?



Il prezzo USA non è ancora deciso.

## SF: IL FILM

Il 13 aprile uscirà, anche in Italia, il film di Street Fighter. Come abbiamo già avuto occasione di dire nel numero di dicembre, il cast avrà degli interpreti d'eccezione: Jean Claude Van Damme, rivestirà il ruolo di Guile, il povero Raul Julia sarà Bison, Wes Studi, già famoso per la sua interpretazione ne L'Ultimo dei Moicani, vestirà i panni di Sagat, mentre Kylie Minogue quelli ben più sexy di Cammy. La storia si baserà sul tentativo da parte di Bison di ricattare il mondo, dopo aver rapito 63 lavoratori, al Colonello Guile il compito di fermare la sua minaccia.



## Oroscopo

**Previsioni, premonizioni, ammonizioni, sostituzioni, fuorigioco. Cioè non proprio, ma insomma, chi volete che legga questa riga?**

**SEGA**

Corre voce che il Sega Saturn sarà lanciato negli Stati Uniti d'America nel giro di un paio di mesi. A patto che ci siano almeno otto o dieci titoli validi che possano spingere i giocatori ad acquistare la console...

**NAMCO**

Siete rimasti delusi dal fatto che Ridge Racer in versione PlayStation non vi permetta di sfidare un amico? Sappiate che la software house nipponica sta lavorando a un nuovo CD nel quale sarà implementata la possibilità di cimentarvi contro un altro umano. Sempre che disponiate di due console, di due copie del gioco e di due televisori.

**SPECTRUM HOLOBYTE**

Entro la fine dell'anno potremmo giocare con le versioni MD e SNES di *The Chaos Engine 2* (*Soldiers of Fortune 2*), la cui programmazione in versione Amiga è da poco terminata. Ancora sotto etichetta Spectrum Holobyte? Sembrerebbe proprio di sì...

**SEGA bis**

Sembra che uno dei prossimi giochi che vedremo sul Saturn sarà *Darius Gaiden* (Taito). La voce è da confermare, ma è tanto promettente da meritare la citazione.

**SEGA tris (ad Agnano)**

Cosa possiamo aspettarci dal 32X dopo *Space Harrier* e *AfterBurner*? La risposta più ovvia sembra essere *Power Drift*, soprattutto dopo che sono sparite le speranze di vederlo sul MegaCD...

**SEGA quater**

Per Saturn arriveranno entro la fine dell'anno un bel *MegaMan* e *Street Fighter II: The Movie* (Capcom) e *Saturn Sonic* (Sega): quando il gioco si fa grande, i grandi cominciano a giocare!

**NINTENDO**

Acuni dei primi giochi in arrivo per l'Ultra 64: *Mario Vs. Wario*, *Super Mario Kart 2*, *Tetris 3* (tutti Nintendo), un nuovo *MegaMan* e un seguito a *Ghouls'n Ghosts* (Capcom), un nuovo *Castlevania* e un gioco con le *Ninja Turtles* (Konami), *Final Fantasy VIII* (Square), *Twin Eagle II* (Seta), *Earthworm Jim* (Shiny Entertainment), *Mortal Kombat III* e *Turok: Dinosaur Hunter* (Acclaim).

## RAPID DEPLOYMENT FORCE



Un carro armato avversario nel vostro mirino.

### MEGA CD, ABSOLUTE

Se in sala-giochi avete giocato ed apprezzato *Desert Tank* della Sega e state cercando un titolo simile per il vostro MegaCD, potreste dirigerli verso *Rapid Deployment Force* della Absolute. Il Mega CD ospita infatti un bel gioco dove dovrete pilotare il vostro tank in una serie di missioni che hanno luogo in Europa, in Alaska, nei deserti africani e altrove in questo mondo. Per riuscire nell'impresa potrete contare su un cannone da 120 mm., su dei missili a ricerca automatica (limitati) e su una mitragliatrice di bordo efficace soprattutto contro bersagli leggeri. L'emulazione del Mode-7 realizzata per simulare il movimento del terreno sfrutta decisamente bene le capacità del Mega CD, rendendo questo titolo uno di quelli ai quali guardare con attenzione quando uscirà, ossia verso maggio.



## CONAN: BLOOD VIOLENCE

JAGUAR, ATARI

Dopo aver visto le prime immagini di questo *Conan: Blood Violence*, mi è venuto in mente il bel gioco della Seika, *Legend*. L'ambientazione è medieval-barbarica, c'è spazio per due giocatori, la grafica è davvero bella sia nel tratto che nelle animazioni e... E la giocabilità? Nulla vidi, nulla sentii. Ritengo che prima di un paio di mesetti non potrò dirvi altro, dato che la data di commercializzazione di questo giochetto promettente è stata fissata per giugno. Speriamo di non rimanere delusi...



Un corpo in fiamme: credo che il tizio in questione avrà una bella abbronzatura una volta spento il fuoco



## LA CARTUCCIA PER I MAGHI DEI VIDEOGIOCHI

La Game Wizard è una cartuccia che funziona con SNES e Super Famicom e che vi permette di trovare ed inserire codici per saltare livelli, ottenere vite o energia infinite e così via, al fine di rendere più facile la vita del videogiocatore. La possibilità di essere abbinabile a cartucce già contenenti migliaia di codici o la cui memoria accoglie quelli che voi troverete, rende il Game Wizard unico nel suo genere.



Sciure e sciuri, eccovi il Game Wizard.

# NEWS

## Sport

### SUPER RUGBY

SNES, TONKIN HOUSE

A voler essere precisi, questo gioco potrebbe uscire sotto un'etichetta differente, ma al momento sembra che la Tonkin House lo distribuirà da sola. Resta il fatto, comunque, che questa simulazione di rugby sembra essere fatta davvero bene: i giocatori sono grandi e molto bene animati, tutte le regole dello sport sono state implementate, il campo ruota come solo il Mode-7 permette di fare (anche se i tizi della Zyrinx hanno dimostrato che il Mega Drive sa non essere da meno). Sono presenti tutte le maggiori formazioni del mondo e, con la Coppa del Mondo oramai alle porte, questo è senz'altro il momento migliore per lanciare un gioco di rugby. E poi si può giocare anche in due e forse addirittura in quattro. Che bello...



Camminare sulla schiena di un avversario finito a terra non è il massimo della sportività.

### WHITE MEN CAN'T JUMP

JAGUAR, ATARI

Non so se avete visto il divertente film da cui questo gioco prende il suo nome, quello che so è che WMCJ sarà il primo gioco di basket per il Jaguar. L'azione di gioco è molto veloce e vi trasporterà in una serie di campetti di basket cittadini nei quali affronterete dei nerboruti giocatori. La grafica fa uso di digitalizzazioni per i giocatori, che sono splendidamente animati, e di rotazioni e zoomate del campo per inquadrare l'azione sempre al meglio. I giocatori con i quali potrete trastullarvi sono una decina, tutti grossi e cattivi: il gioco dovrebbe uscire verso metà maggio, ma all'Atari piace scherzare sulle date di uscita...



Chi non salta bianco è... L'avete visto il film?

### SONY VS SEGA

Possiamo dire che il primo round è cominciato. Lo scontro tra Play Station e Saturn comincia a rendersi interessante. Com'è facile immaginare dai soliti corsi e ricorsi storici, ancora una volta due macchine (e due società) si vedono, loro malgrado, scontrarsi tra le preferenze del pubblico. È già accaduto tra C64 e Spectrum, Amiga e Atari ST, Megadrive e SNES; adesso è la volta delle nuove console. Naturalmente, questo scontro non vede completamente innocenti neppure le due società giapponesi. Un esempio? È presto detto. Nella foto che vedete qui accanto è riprodotto il Psy-Q per il Saturn, apparecchiatura di sviluppo software per la console della nuova generazione della "BIG S". Volete sapere il particolare più interessante? Questo apparecchiato, che sembra essere il più duttile per programmare su Saturn, è prodotto dalla Sony!!! Già, avete capito bene, dalla Sony. Volete saperne un'altra, nella pubblicità del Psy-Q, in piccolo si può leggere: "Il Saturn non è incluso nella confezione."



### TOUGHMAN BOXING CONTEST

MD, ELECTRONIC ARTS

La Electronic Arts resta saldamente al comando della graduatoria delle software house produttrici di titoli sportivi con la sua prossima creazione, *Toughman Boxing Contest*. Il gioco, ricorda il *Super Punch Out* della Nintendo, con il pugile manovrato dal giocatore visto di spalle in trasparenza, e permetterà anche a due giocatori di affrontarsi in uno scontro testa a testa. Dopo aver fatto un po' di pratica in palestra e aver scelto il tipo di pugno speciale da impiegare nell'incontro, scendete sul ring e affrontate ben 24 avversari (non spaventatevi, non dovrete vedervela con tutti e 24 insieme!). Potrete scegliere di combattere un incontro singolo, tutti e 24 gli avversari in sequenza oppure se costruirvi il vostro torneo personalizzato. Le animazioni sono descritte come piacevolissime, soprattutto quelle che mostrano il vostro avversario che vola al di fuori del quadrato. Questa cartuccia è addirittura da 32 Megabit, una vera rarità nel campo delle simulazioni sportive. Da tenere d'occhio, senza alcun dubbio!



Un extraterrestre verde fronteggia un terrestre. Ho frainteso?

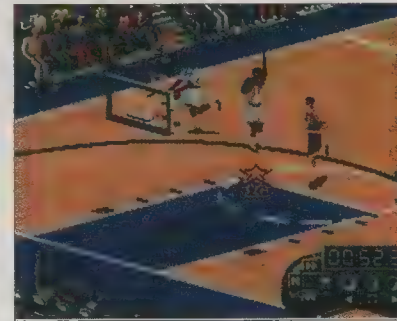
### COACH "K" COLLEGE HOOPS

MD, ELECTRONIC ARTS

La Electronic Arts ha deciso di realizzare un differente tipo di gioco per riempire tutte le nicchie che il mercato propone: dopo *NBA Live '95*, simulazione cestistica del campionato professionistico statunitense, ecco arrivare la versione dedicata al torneo universitario. Il gioco, graficamente molto simile al "cugino", ha un ritmo di gioco leggermente rallentato, caratteristica questa che lo differenzia notevolmente dal primo, conferendogli un aspetto più "simulativo". Potrete giocare amichevoli da soli o contro un amico oppure stagioni composte da 8, 12, 16, 24 o 32 partite. Per il resto, ci sono ben poche differenze, come nella migliore tradizione dei sequel sportivi della EA. Raccomandato solo agli appassionati del genere e a chi non ha acquistato *NBA Live '95*.



Come già in *NBA Live '95*, è possibile giocare anche in quattro.



Un tipino alto cerca di schiacciare un pallone in un canestro. Tutto chiaro, vero?



## VAN BATTLE SATURN, SEGA

Nei sogni di tutti gli amanti del genere picchiaduro, c'è un gioco con la violenza e il sangue di *Mortal Kombat*, lo spessore tecnico/tattico di *Street Fighter II* e la realizzazione tecnica di *Virtua Fighter*. I sogni aiutano a vivere ma chi fa vivere i sogni? Forse Sega con questo *Van Battle*, un beat'em up che sembra avere tutte le carte in regola per rimescolare l'ordine gerarchico nella sua categoria. Pur proponendo una visuale laterale decisamente tradizionale, i lottatori sono disegnati talmente bene da farvi schizzare gli occhi fuori dalle orbite! Raccoglieteli e rimetteteli al loro posto perché vi serviranno per mirare stupiti le favolose mosse di cui i picchianti dispongono. Solo per Saturn, data d'uscita fissata per fine luglio o addirittura un pochino più in là.



**Van Battle, risposta di Sega a quella specie di capolavoro denominato *Toh Shin Den***

## VIRTUAL HYDELIDE SATURN, SEGA

Verso luglio i fortunati possessori di un Sega Saturn saranno ancora più fortunati perché potranno mettere le loro mani su di un bel GdR con tantissima azione: *Virtual Hydellide* vi farà scoprire i segreti di un paese fantastico e meraviglioso, terribile e spaventoso, abitato da creature terrificanti che non mancheranno di farvi notare la loro scarsa ospitalità. Il personaggio principale è inquadrato da una immaginaria telecamera posta alle sue spalle e si muove in ambientazioni talmente belle graficamente che non crederete ai vostri occhi. Siete dei malfidati, perché loro non mentono mai, tranne quando passate davanti a uno specchio e vi sentite belli. Per il resto, tutto nella norma: mostri, incantesimi, oggetti, castelli, villaggi... Ma devo dirvi tutto io? Non avete mai giocato con un GdR?

## VIRTUA RACING SATURN, TIME WARNER

Non sarà commercializzato direttamente dalla Sega, ma questa versione di *Virtua Racing* per il Saturn sembra avere tutte le carte in regola per rinnovare il successo riscosso in sala-giochi, su MD e MD32. Questa versione ricorda molto da vicino *VR Deluxe* per 32X dato che ci saranno numerosi percorsi e molte vetture disponibili e forse addirittura delle motociclette (voce proveniente dagli uffici londinesi della Sega). Scontata la presenza dell'opzione per giocare in due simultaneamente così come è scontato che la grafica sarà assolutamente favolosa. In arrivo per settembre, o forse anche un po' prima.



**Quest'anno la McLaren dovrà vedersela anche con la Ferrari!**

## TEAM INNOCENT

PC FX, HUDSON SOFT

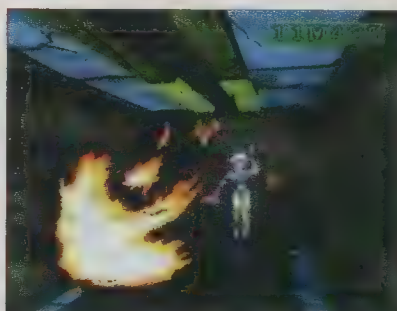
Con questo gioco Game Power comincia a presentarvi i primi giochi per il PC FX della NEC. *Team Innocent* è la storia di tre ragazze create dal professor Chronos Enhancer con esperimenti di ingegneria genetica. Le tre ragazze, addestrate da un'organizzazione chiamata GCOP, formano un team d'azione pressoché imbattibile e, dopo una serie di missioni felicemente portate a termine, decidono di rintracciare il loro genitore che era stato imprigionato dalla stessa GCOP. Il gioco è un'avventura dinamica con moltissimi elementi gioco-rolistici ma quello che colpisce maggiormente è la favolosa grafica realizzata al computer. Ci sono oltre 20 ore di gioco da affrontare se volete godervi le scene finali che sicuramente saranno eccellenti. Gioco disponibile a partire da fine marzo.

## ASTAL SATURN, SEGA

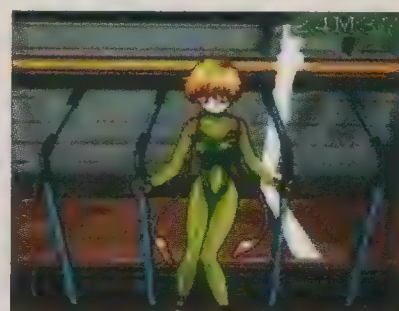
Dopo *Clockwork Knight*, ecco arrivare per Saturn un altro bel gioco di piattaforme: *Astal*. Qui non ci sono solo poligoni, solo tanti begli sprite disegnati come si deve e tanta di quella giocabilità da riempire una confezione formato famiglia di ammorbidente. Date poi un'occhiata al numero di colori e alla bellezza di fondali e personaggi e poi capirete perché questo titolo è uno dei più attesi per il Saturn in Giappone. La data d'uscita è stata prevista per metà luglio.



**Effetto sole-che-filtra-tra-le-nuvole all'orizzonte. È tutto molto bello...**



**No word can describe such a beauty! Traduzione, beddissimo!**



**Splendido, peccato che sia solo ed esclusivamente in giapponese...**



Video Manga  
Japan-English

# ROMA

modelli Robot  
Giapponesi

Tutti i migliori  
videogiochi nazionali  
e d'importazione per la tua  
console e il tuo computer



## Videogiochi nel cuore della Città

(...lascia Piazza di Spagna alle spalle... poi sempre dritto... e arrivi a Game Point)

Disponibili:

Sony Playstation

Sega Saturn

Nec PCFx

Bandai Playdia

Per informazioni telefonare

Aperto la  
Domenica



• Via del Clementino, 95 •  
Tel. 06/6867475 • Fax 06/6865203



# NEWS Play it loud

## KIRBY'S DREAMLAND 2

**SGB • NINTENDO**

A maggio è prevista l'uscita per Super Game Boy delle nuove avventure di Kirby. In Kirby's Dream Land 2, il piccolo esserino rosa avrà nuovi alleati e dovrà affrontare nuovi nemici. Per tutti gli amanti del primo episodio si preannuncia una primavera tenerosa.



Kirby's back! Questa volta su Game Boy!

## KIRBY'S AVALANCHE

**SNES • NINTENDO**

C'era una volta un gioco, un avvincente clone di Tetris caratterizzato da alcune trovate davvero geniali. Peccato che fosse tutto in giapponese! Per rimediare a questo inconveniente la Nintendo ha pensato di tradurlo e di cambiargli



Ancora Kirby presta il nome per un gioco simil-Tetris!

nome, tra pochissimo dovrebbe infatti uscire Kirby's Avalanche, versione riveduta e corretta del buon vecchio Puyo Puyo. Scopo del gioco è impilare degli strani fagiolini cercando di metterne quattro dello stesso colore vicini. Più fagiolini eliminerete in questo modo, più ostacolerete il vostro avversario. Un must per chi ama i puzzle game.

## COMANCHE

**SNES • NINTENDO**

Dopo aver riscosso un enorme successo su PC, Comanche tenta la fortuna anche sul 16 bit Nintendo. Questo bellissimo quanto spettacolare simulatore di elicottero sfrutterà la nuova generazione di chip FX. Infatti, per ricreare la realistica grafica della versione PC, è stato utilizzato il nuovo chip Super FX2, lo stesso chip su cui si baserà Starfox 2. La Nintendo promette una conversione fedele con grafica ultra fluida, si potrà addirittura giocare in due! A luglio con furore!



Comanche, un successo che ci può ripetersi.

## STARFOX 2

**SNES • NINTENDO**

Ad agosto potremo finalmente mettere le mani su uno dei seguiti più attesi dai nintendomaniaci: Starfox 2. Come già tutti saprete sfrutterà la potenza del nuovo chip Super FX2 per creare effetti spettacolari e schizzare alla velocità della luce, il gioco occupa ben 16 Megabit e si potrà addirittura giocare in due, scegliendo il proprio pilota tra sei differenti. Le premesse per una buona riuscita ci sono tutte, ma rimandiamo il verdetto finale ai caldi mesi estivi.



Starwing 2, il nuovo cip FX2 promette mirabile!

## DONKEY KONG LAND

**SGB • NINTENDO**

Non riesco ancora a capire come sia stato possibile realizzare Donkey Kong Country per SNES, e cosa fa la Nintendo? Lo converte per GB! DKL sarà un gioco diverso ma con la stessa incredibile grafica del fratello maggiore. Nuovi nemici e nuovi livelli per una nuova grande avventura. Visto i capolavori che la Nintendo è stata in grado di realizzare per il piccolo Game Boy, sono sicuro che questo titolo garantirà ore di divertimento.



Donkey Kong Land, per Game Boy.



## VENI, VIDI, VINCI (o quasi) Diario del primo ufficiale Data astrale -29503.5

Il Capitano fremeva in attesa della partenza, Numero Uno fremeva perché fremeva il Capitano, Data non fremeva più da quando gli era stato rimosso il chip emozionale, mentre La Forge, da bravo ingegnere, era in uno stato di calma piatta come una retta. L'astronave stellare USS Enterprise NCC 1701-D era pronta per una nuova missione. Obiettivo: assistere al più importante torneo della galassia. Riverniciata di rosso e dotata di un preistorico

motore a scoppio e di quattro arcaiche ruote, l'Enterprise con a bordo il suo equipaggio raggiungevano il luogo della competizione: Vicenza, Italia, Pianeta Terra. Il torneo, organizzato dal negozio Console Shop in collaborazione con la sala giochi TNT, prevedeva delle sfide a eliminazione diretta su coin-op di *Super Street Fighter II Turbo*. I partecipanti erano divisi in due categorie, la prima categoria era riservata ai concorrenti oltre i 15 anni mentre la seconda raggruppava tutti gli iscritti di età inferiore. Malgrado i molti anni di preparazione l'intero equipaggio, tranne il Capitano Picard impossibilitato a partecipare per limiti di età, veniva eliminato dalla

competizione. Peccato, avrebbero potuto portarsi a casa delle bellissime coppe commemorative dell'evento e un abbonamento a una famosa rivista di videogiochi: Game Power. Malgrado ciò, la manifestazione si è rivelata un successo grazie alla buona partecipazione e all'ottima organizzazione, curata, vale la pena di ripeterlo, da Barbara e Cristian di Console Shop.

In concomitanza con il torneo di *SSFII* si svolgeva anche il torneo di Magic, un avvincente gioco di carte che sta appassionando migliaia di italiani, organizzato dal Blood Ring, un circolo di appassionati di board game, war game, giochi di ruolo e, ovviamente, trading card game (i soci del Blood Ring possono essere contattati tutti i giorni dalle 13:30 alle 14:30 allo 0444-325489).

Inutile dire che l'equipaggio, sempre escluso il Capitano Picard per i suddetti motivi, veniva eliminato nel giro dei primi turni.

Ma, d'altra parte, cosa ci si può aspettare da un branco di individui in calzamaglia?

## I VINCITORI DEL TORNEO

### Categoria A:

- 1) Belfiori Denis, 18 anni, (To)
- 2) Carabaich Paolo, 20 anni, (Vi)
- 3) Magnone Marco, 21 anni, (To)

### Categoria B:

- 1) Rossi Stefano, 12 anni, Marostica (VI)
- 2) Saccozza Andrea, 10 anni, (Vi)
- 3) Mursia Filippo, 14 anni, (Vi)



Lo staff organizzativo al completo con il vincitore della categoria A.



Quello con la coppa è il vincitore della categoria B, quello stupido è Dupont.



Le coppe messe in palio per il torneo di Console Shop a Vicenza.



Lo scontro tra due dei più giovani partecipanti al torneo.



Random e Trust impegnati in una dura riunione di redazione, chi sta vincendo?

## CONCORSO TOPOLINO MANIA

Qui di seguito pubblichiamo i nomi dei vincitori del concorso legato al gioco Topolino Mania. Per la cronaca, vi ricordiamo che il primo estratto, Andrea Carosini, ha vinto un soggiorno per una settimana per lui e per la sua famiglia a Disney World in California, USA. Niente male!

1° Premio Andrea Carosini Rimini (FO)

Viaggio a Disney World, CA, USA.

2° Premio Benedetta Martini Monteriggioni (SI)

10 Cartucce dal catalogo Sony

3° Premio Fabio Di Matteo Scafati (SA)

5 Cartucce Sony

4° Premio Sacha Govi Lago Boracifero (GR)

Abbonamento a Game Power e Topolino

5° Premio Paolo Castano Casorate Sempione (VA)

Abbonamento a Game Power e Topolino

6° Premio Roberto Vargiu Sannazzaro de' Burgondi (PV)

Abbonamento a Game Power e Topolino

7° Premio Davide Zimei Roma

Abbonamento a Game Power e Topolino

8° Premio Dario Monico Casalpusterlengo (MI)

Abbonamento a Game Power e Topolino

9° Premio Matteo Tinterri Parma

Abbonamento a Game Power e Topolino

10° Premio Corrado Pisani Molfetta (BA)

Abbonamento a Game Power e Topolino



I vincitori in posa tra i due coin op che hanno permesso lo svolgimento del torneo.



# NEWS Anime-OAV



"La Leggenda di Arslan", parte 2.

## Il vento dell'Amnesia

**Granata Press**  
**Collana Manga Video**

"Un giorno come tanti altri, sulla Terra soffiò il Vento dell'Amnesia. A causa di ciò, gli uomini persero completamente la memoria, dimenticando tutto quello che avevano appreso durante le loro vite: il proprio nome, qualsiasi tipo di nozione scientifica, come usare le macchine e gli utensili, come parlare, persino la coscienza stessa di essere uomini, come se d'un tratto tutti fossero tor-

nati ad avere la mente vuota di un neonato, o meglio quella di un essere primitivo. Secoli e secoli di civiltà spazzati via in pochi secondi, la razza umana regredita all'epoca dei primordi, in balia dei suoi soli istinti, ma tuttavia circondata dallo spettacolo delle città del nostro tempo. In questo desolato scenario si muovono un ragazzo inspiegabilmente scampato alla dimenticanza e una donna misteriosa quanto affascinante, immersi in un mondo che ha scordato se stesso e la propria storia, in viaggio nella speranza di poter riportare la civiltà fra gli uomini."

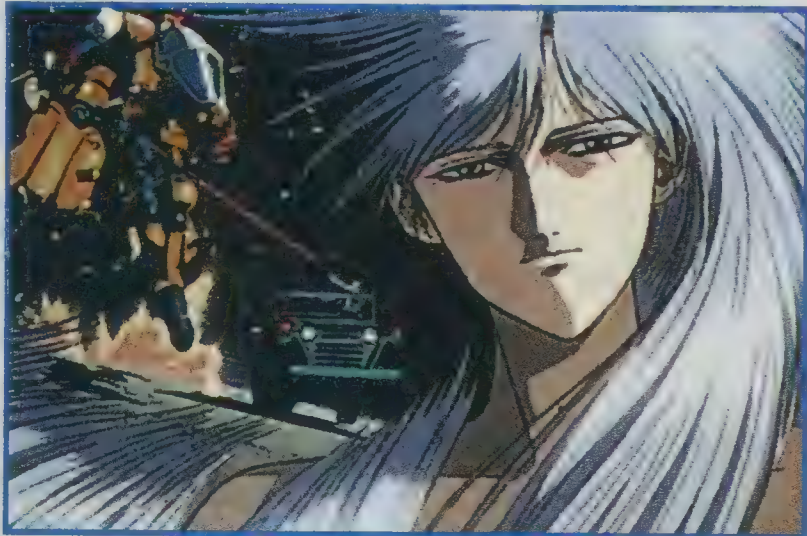
Non avrei potuto trovare altro modo per esprimere la semplice e disarman-



"Il Vento dell'Amnesia".



"Il Vento dell'Amnesia".



"Il Vento dell'Amnesia".



"La Leggenda di Arslan", parte 2.



te genialità della storia di questo film, se non quello di raccontarvene il preambolo: "Il vento dell'amnesia", una novità Granata Press presentata in anteprima assoluta sulle pagine di GP, è sicuramente il piccolo capolavoro del mese, imperdibile per tutti. Guardare l'uomo che, tornato allo stato primordiale, vive seguendo soltanto i propri istinti pur nella cornice contemporanea delle città come oggi le conosciamo è, più che un semplice divertimento, un'esperienza. Accanto a un disegno dal tratto deciso e dalle tinte forti, a una animazione di ottima qualità, a dei fondali fortemente d'atmosfera, una storia che oltre a interessarvi vi farà di certo riflettere, sulla vera indole dell'uomo, sulla sua evoluzione culturale, sul valore della nostra società. Segnalo un'ottima qualità anche per quanto riguarda la versione italiana: doppiaggio, titolazioni e veste grafica di stampo cinematografico e una splendida canzone cantata in italiano dalla grande Rossana Casale.

## La leggenda di Arslan

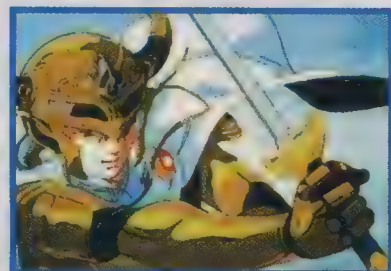
**Granata Press**  
**Collana Manga Video**

È uscito anche il secondo volume de "La Leggenda di Arslan"; una recente serie di OAV incentrati sulla storia del giovane principe Arslan e della sua guerra contro il malvagio Signore di Lusitania. La storia è di stampo squisitamente fantasy e non mancherà quindi di entusiasmare soprattutto gli amanti del genere, ma anche gli altri appassionati di anime potranno apprezzare l'evidente qualità grafica: il disegno morbido e dettagliato, le delicate colorazioni e i luminosi fondali sono infatti veramente stupefacenti, e tipiche di questo genere di produzioni.

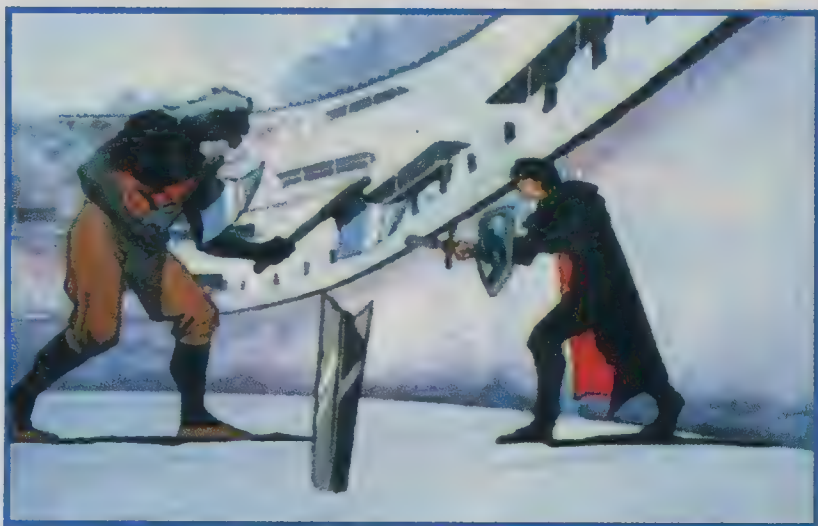
Yah



"La Leggenda di Arslan", parte 2.



"La Leggenda di Arslan", parte 1.



"La Leggenda di Arslan", parte 2.



"La Leggenda di Arslan", parte 1.



"La Leggenda di Arslan", parte 1.



"La Leggenda di Arslan", parte 1.

## TROIANI VIDEOGAMES

VIA MILLESIMO, 27 - 00168 ROMA - TEL./FAX 06-35503634

### NOVITÀ DAL

TRUE LIES	MD 115.000
	SN 135.000
SPIDERMAN 95	MD 115.000
	SN 135.000
ITCHY & SCRATCHY	MD 115.000
	SN 135.000
MORTAL KOMBAT 2	32X 119.000

### OFFERTE DAL

TARZAN + CHOPPLIFTER 3	GB 65.000
SMASH TV + AX BATTLER	GG 42.000
GENERATION LOST + LAWNMOVER MAN	MD 90.000

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**

GAME GEAR	
BARE KNUCKLE	42.000
GP RAIDER	42.000
HOOK	39.000
JUNGLE BOOK	59.000
JURASSIC PARK	35.000
MICKEY ULTIMATE	69.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
SONIC T. TROUBLE	69.000
SONIC CHAOS	49.000
SONIC SPINBALL	65.000
SHINOBI II	42.000
T2 ARCADE	39.000

3DO	
CREATURE SHOCK	119.000
DOOM	119.000
Hsf 2	65.000
YU YU HAKUSHO	99.000
MIST	119.000
NOVASTORM	80.000
STAR BLADE	70.000
STREET FIGHTER 2X	70.000

MEGA 32X	
CONSOLE USA	340.000
DOOM (EURO)	135.000
NBA JAM TORN.	TEL.
STAR WARS (EURO)	135.000
VIRTUA RACING	135.000

SATURN	
CONSOLE + VIRTUA1	295.000
PANZER DRAGON	145.000
RAMPO	145.000
VICTORY GOAL	145.000

### SUPER NES

ALGAEHST	60.000 (J)
ART OF FIGHTING	65.000 (U)
DEMON'S CREST	119.000 (U)
KNIGHT OF ROUND	80.000 (J)
INTERN. STAR SOCCER	129.000 (I)
MORTAL KOMBAT II	89.000 (J)
NBA JAM Tourn.	135.000 (I)
PATLABOR	65.000 (J)
SUPER METROID	55.000 (J)
X KALIBER	60.000 (U)

### MEGADRIVE

ALIEN III	52.000 (E)
BALL JACKS	29.000 (J)
FIFA 95	99.000 (I)
MEGA TURRICAN	59.000 (I)
MORTAL KOMBAT	39.000 (J)
NBA JAM	39.000 (J)
NBA JAM Tourn.	109.000 (I)
SKITCHING	35.000 (I)
SPATTER HOUSE III	45.000 (J)
T2 ARCADE	52.000 (I)
TEL TEL BASEBALL	24.000 (J)
THUNDER FORCE IV	45.000 (J)

### SEGA CD

CLASSIC 4 IN 1	29.000 (J)
FATAL FURY SPECIAL	109.000 (U)
MICKEY MANIA	99.000 (E)
MIST	99.000 (U)
MORTAL KOMBAT	35.000 (J)
PRINCE OF PERSIA	29.000 (J)
SAMURAI SHOWDOWN	109.000 (U)
SNATCHER	99.000 (E)
WOLFCHILD	29.000 (J)

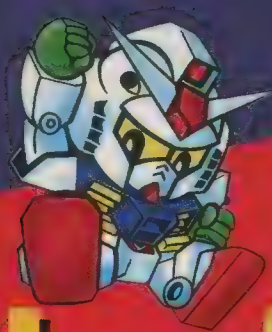
### MASTER SYSTEM

ANDRÉ AGASSI	26.000 (I)
KENSEIDEN	26.000 (I)
MORTAL KOMBAT II	79.000 (I)
SPACE GUN	26.000 (I)

CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE PER ROMA

PAGAMENTI: CARTA SI, CARTA DINERS, CARTA AURA





**Cosa ci riserva il futuro? A questa domanda hanno cercato di rispondere gli autori delle saghe di fantascienza cinematografiche più famose e importanti degli ultimi trent'anni. Quattro ipotesi dell'avvenire e quattro saghe di famosi videogiochi!**

# Il migliore dei mondi impossibili



© 1995 Paramount Pictures

Sopra: una delle prime immagini ufficiali del Voyager, la nave della nuova serie di telefilm di Star Trek: notate il contrasto tecnologico con la Enterprise Class dei film, qui sotto.



Sopra: un'immagine di "Generazioni": Patrick Stewart e Malcolm McDowell.



**S**arà forse perché le macchine da gioco tecnologicamente all'avanguardia sono particolarmente adatte a ospitare giochi di questo genere, sarà perché gli utenti di queste macchine (principalmente ragazzi e ragazze) lo amano particolarmente, ma, comunque sia, è un dato di fatto che la fantascienza è sicuramente uno dei temi più sfruttati nel mondo videoludico. Così abbiamo deciso di presentarvi alcune ambientazioni future immaginate dagli autori e dai registi che hanno influenzato una parte di questo genere narrativo: l'ottimismo di Gene Roddenberry con-

trapposto al pessimismo di Ridley Scott, il caos galattico di George Lucas contrapposto al futuro crudo e realistico di Kiji Yamaura, Yoshiyuki Tomino e gli altri autori della Sunrise Animation, responsabili della fortunata serie di Gundam. Una scusa, inoltre, per parlare di alcuni dei videogiochi su licenza più interessanti di questo genere per tutte le console.

## STAR TREK

**Una Federazione pacifica di pianeti uniti:** ecco la formula di successo con la quale Gene Roddenberry, l'8 settembre del 1968, ha cominciato a conquistare la Galassia.

Certo, i nemici ci sono sempre (senza nemici che avventura sarebbe?), ma la caratteristica che ha colpito maggiormente il pubblico americano, nei cupi anni della guerra del Viet Nam, è l'evoluzione della cultura e della società umana: il raggiungimento di una sorta di utopia che non viene mai descritta nei dettagli ma che si intuisce dalla scomparsa di certe paure e dall'accrescimento della scienza, non più al servizio dei potenti e dei militari ma dell'Uomo, nel più ampio senso del termine.

Da quei 79 episodi girati con un budget bassissimo (gli esterni erano sempre gli stessi e le uniformi femminili dell'Enterprise avevano la minigonna perché avevano finito la stoffa...) è esploso un vero e proprio fenomeno mondiale che è stato accresciuto da una serie di cartoni animati, più di quaranta romanzi, un'infinità di racconti,





videogiochi, gadget di vario tipo, e, recentemente, tre nuove serie di telefilm (quella che viene trasmessa ora in Italia, "Next Generation", in America è già finita. E comincia una nuova serie, "Deep Space Nine", ambientata su una stazione spaziale scientifica ed è in preparazione "Voyager", la prima serie di telefilm in cui l'astronave principale non si chiama Enterprise). Inoltre il successo è arrivato sul grande schermo con ben sei film e il settimo da poco nelle sale italiane: "Generations", in cui i personaggi della vecchia serie incontrano quelli della Enterprise 1701-D. L'importanza di questi simboli è diventata tale che la prima missione dello Shuttle è stata chiamata

Enterprise dietro la pressante richiesta dei trekkers. I giochi ispirati a questo meraviglioso universo sono essenzialmente, tranne poche eccezioni, delle simulazioni e delle avventure in cui il giocatore prende il comando di una nave della Federazione e affronta missioni e combattimenti. Riguardo a questi ultimi ho una considerazione da fare: è certamente difficile rendere

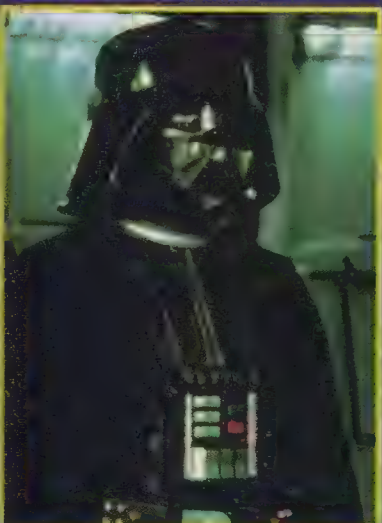
con un videogioco le sequenze di combattimento dei telefilm e dei film (fra l'altro, spesso anche di particolari), ma nella maggior parte dei casi ci troviamo davanti a una specie di "dogfight" tra caccia, piuttosto che a uno scambio di potenti bordate tra micidiali ma ben poco manovrabili incrociatori stellari! Speriamo nei titoli futuri!



Un incontro storico: il capitano Jean-Luc Picard e il capitano James T. Kirk!

## TUTTE LE NUOVE GENERAZIONI

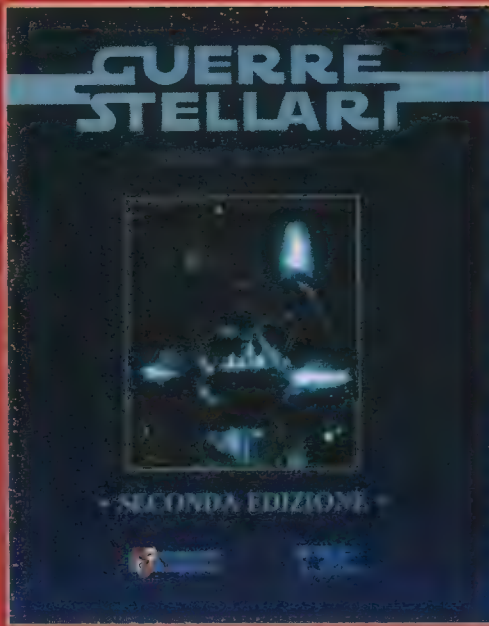
"Generations", il nuovo film di Star Trek, in italiano "Generazioni", è da poco uscito nelle sale cinematografiche della penisola. La storia racconta di come il Capitano Picard, a bordo dell'Enterprise-D e il Capitano Kirk, capitano a bordo della "nuova" Enterprise-B (una nave di classe Excelsior), si incontrino in una distorsione spazio-temporale e uniscano le loro forze per sconfiggere un invasore alieno spietato e potente, interpretato da Malcolm McDowell (famoso per la sua magistrale interpretazione in "Arancia Meccanica"). Il regista è David Carson, già conosciuto per il bellissimo episodio pilota della serie "Star Trek: Deep Space Nine" e per alcuni episodi di "Star Trek: Next Generation". Nel cast troviamo, ovviamente, quasi tutti gli attori della serie di telefilm (Patrick Stewart è Picard, Jonathan Frakes è Riker, Brent Spiner è Data, LeVar Burton è Geordi La Forge, Michael Dorn è il tenente Klingon Worf, Gates McFadden è il dottor Crusher e Marina Sirtis è il Consigliere Troi), nonché William Shatner (il Capitano Kirk), James Doohan (il leggendario Capitano Montgomery Scott) e Walter Koenig (il Comandante Pavel Andreivich Chekov). Una nota interessante: Leonard Nimoy ha rifiutato la parte perché ha considerato la presenza del Signor Spock troppo labile all'interno della sceneggiatura originale. E noi tutti ci chiediamo: Star Trek senza Spock, è ancora Star Trek?



Darth Vader (tradotto in italiano, per motivi di doppiaggio, con Lord Fener).



## DADI, MATITE...



Si ringrazia Stratelibri per la collazione grafica.

"Guerre Stellari" e company non hanno ispirato certamente soltanto videogiochi: anche i giocatori di GdR e di giochi di strategia da tavolo possono divertirsi con caccia ad ala X, super robot, alieni e

**modelli Imperiali.** Guerre Stellari è, infatti, anche un gioco di ruolo da tavolo di successo, creato dalla West End Games e tradotto e distribuito in Italia dalla Stratelibri nella sua seconda edizione: i moduli di espansione che prendono in esame ogni aspetto dell'universo di "Guerre Stellari", ormai, non si contano più. *Star Trek - the Role-Playing Game*, disponibile solo in inglese, invece, è edito dalla FASA (si tratta, comunque, di un titolo fuori produzione che, ormai, non è più tanto facile trovare). Se preferite i giochi di simulazione, invece, potrete divertirvi con *Star Warriors* (dogfight con caccia ad ala X e TIE), *Assault on Hoth* (basato sulla battaglia sui ghiacci del secondo film), *Battle for Endor* (gioco in solitario sulla guerriglia dei ribelli e degli Ewok contro gli Imperiali ne "Il Ritorno dello Jedi") ed *Escape from the Death Star* (basato, invece, su "Guerre Stellari"); anche questi titoli sono prodotti della WEG. Oppure, se vi affascina maggiormente sedere sulla poltrona di comando dell'Enterprise, potrete provare *Star Trek Combat Simulator*, un gioco di tattica abbastanza semplice e divertente con scontri tra un numero relativamente limitato di astronavi, prodotto dalla FASA. *Aliens*, della Leading Edge, è un gioco da tavolo in cui avrete il controllo di ogni singolo Marine all'interno della base invasa dagli alieni. Potrete giocare molti scenari diversi, di vari livelli di difficoltà e a più giocatori. Infine, riguardo a Gundam, possiamo segnalare *Mekton*, un gioco di ruolo da tavolo della Talsorian Games che si ispira ai cartoni animati giapponesi, pur avendo un background completamente indipendente.



Il bieco Lord Fener con due Truppe d'Assalto corazzate imperiali.

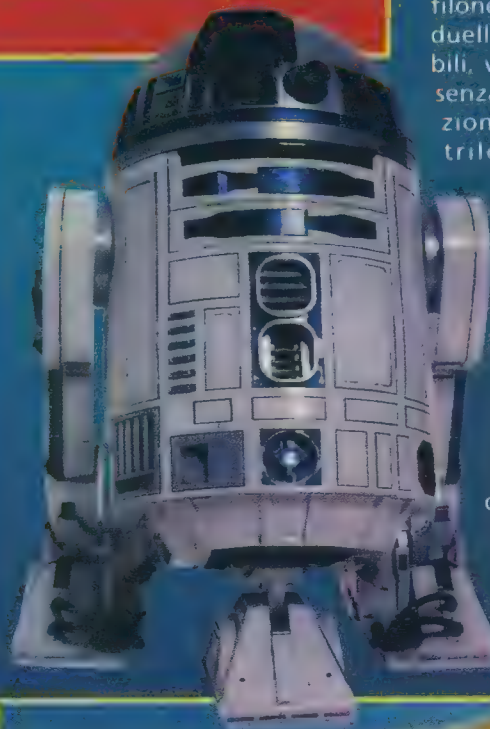
### GUERRE STELLARI

**Far West, arti marziali, misticismo orientale e astronavi lunghe chilometri:** la ricetta di George Lucas ha funzionato alla perfezione e l'inconscio collettivo degli appassionati di fantascienza è stato colpito tanto violentemente, dal 1977 in poi, che non è più possibile parlare di Space Opera (questo particolare filone della fantascienza ricco di duelli, alieni umanoidi improbabili, violazione delle leggi fisiche senza alcun tentativo di spiegazione, ecc.) senza nominare la trilogia più acclamata del mondo.

Non esiste al mondo nessuno che abbia visto i film con interesse e non abbia, almeno una volta, sognato di trovare un maestro Jedi che gli insegnasse le antiche discipline mistiche della Forza, o di diventare un pirata galattico che contrabbanda merci illegali dagli spazioporti più lontani e improbabili: in questo caso il fattore più accattivante non è il messaggio che sta dietro agli avvenimenti (che non è altro,



Luke Skywalker sta per entrare nel suo caccia ad ala X prima dell'attacco alla super stazione di battaglia imperiale "Morte Nera" in Guerre Stellari. È il 1977.







in fondo, se non una variazione del vecchio tema della lotta del Bene contro il Male), ma gli avvenimenti stessi! Tutto è possibile in un simile meraviglioso universo e tutti possono trovare un posto nei loro sogni e secondo le loro aspirazioni: l'impulsivo e giovane pilota ribelle, il serio e compassato cavaliere mistico, lo scanzonato e testardo contrabbandiere, la fiera principessa, il malvagio super-criminale, il mercenario o, addirittura, un alieno scelto tra le centinaia inventate per i film.

I giochi basati su questa ambientazione (*Super Star Wars*, *Super Empire Strikes Back*, *Super Return of the Jedi*) sono dei Tie-In fin troppo "aderenti" alla trama dei film e sfruttano soltanto in superficie le potenzialità di una simile ambientazione... Chissà, forse con l'arrivo della nuova trilogia (vedi box qui a fianco) le cose cambieranno, ma non ne sarei così sicuro: cavallo che vince non si cambia.

## IL GRANDE RITORNO DELLO JEDI!

La trilogia del film che George Lucas stava preparando (e su cui film della saga di "Guerra Stellari" iniziò il 4 ottobre 1993, nell'articolo pubblicato nella rivista *Epitaph*). Probabilmente il primo film di questa nuova trilogia sarà nel 1999: il film partirà da ciò che è accaduto prima degli avvenimenti raccontati in "Guerra Stellari", e, presumibilmente, descriverà la vittoria della flotta dei Cloni, del resto della Grande Repubblica, del ritorno al potere dell'Impero e della caduta del Cavaliere Jedi. Secondo Lucas, questo avvenimento dovrebbe essere ambientato quaranta anni prima di "Guerra Stellari". Ci possiamo aspettare di vedere il Millennium Falcon, i cloni, Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker/Lord Vader, Yoda, l'Impero e un esercito di Forze d'Attacco Mandaloriane (mai viste prima) che portano l'ammiraglia della repubblica di Sola Fede (il cacciatore di taglie del secondo e terzo film che cattura Han Solo). I titoli probabili dovrebbero essere "The Clone Wars" (La Guerra dei Cloni), "Enter the Dark Lord" (L'Arrivo del Signore Oscuro) e "Battle for the Republic" (Battaglia per la Repubblica). I film verranno, probabilmente, distribuiti da Lucas Limited e non dalle case di distribuzione che parlano di Joe Johnston, il regista di "Jurassic Park". La soluzione sembra essere, quasi certamente, di John Williams. Ma non è tutto: sul fronte della musica cinematografica della Lucasfilm nel '97, a partire dall'uscita di "Guerra Stellari", uscirà una "nuova edizione" della serie di film con spazzini inediti (le aggiunte saranno circa quattro minuti al film, una versione sonora originale completamente rimasterizzata e, infine, tutti gli effetti speciali tralasciati e rifatti (grazie agli esperti di sound della Industrial Light & Magic in titoli come "Jurassic Park"), con più musica di sottofondo, più dialoghi e voci di ogni genere.



Si ringrazia Aditya Sood (asood@pomona.edu) per le informazioni.



**ALIEN**

**Un futuro squallido, governato dalle percentuali economiche, in cui si muovono alieni inquietanti:** questa, invece, la visione che Ridley Scott ci propone nel suo Alien, una filosofia molto vicina alle recenti "sotto-culture" Cyberpunk di William Gibson e soci. Gli operai delle compagnie minerarie sono sacrificabili, i militari sono carne da macello, i civili vengono usati per gli esperimenti e l'alieno, la figura più pura e definita dell'intera trilogia, viene ricercato per essere usato come nuova, micidiale arma biologica: il futuro meno attraente e, sicuramente, quello che tutti noi ci auguriamo di meno.

Nonostante le splendide ambientazioni, gli incredibili montaggi, la fotografia mozzafiato e gli effetti speciali da incubo, quello che rimane più impresso di questi film è l'angoscia che i personaggi riescono a trasmettere, la loro impotenza di fronte a un nemico imbattibile (non l'alieno, bensì la terrificante società in cui vivono...).

I videogiochi, naturalmente, si limitano a proporre gli elementi esteriori più divertenti di questi film: le battaglie nelle stazioni abbandonate, la

"caccia all'insetto" nei cunicoli e nei condotti di aerazione, la fuga dalla tana della regina, ecc. Si tratta fondamentalmente di giochi di piattaforme e di azione, in cui la componente "sparatutto" è sempre molto importante.

Ma "Alien" è molto di più: è un altro possibile futuro, grazie al cielo molto lontano nel tempo.

**GUNDAM**

**L'indipendenza economica delle Colonie Terrestri** è il motivo principale della Guerra di un Anno, lo scontro più sanguinoso e cruento della storia della Terra, raccontato nella serie di cartoni animati giapponesi "Mobile Suit Gundam".

La caratteristica principale di questa guerra è l'uso dei cosiddetti Mobile Suit, cioè degli enormi robot antropomorfi corazzati dotati delle armi più micidiali, che uniscono alla potenza di un carro armato superpotenziato la manovrabilità di un'elicottero.

Quando i "side", cioè le colonie attorno alla Terra, guidate dal Principato di Xion, si ribellano al governo centrale, i terrestri attaccano duramente per cercare di sedare i disordini e, a loro volta, i coloni



rispondono colpendo i side rimasti fedeli al governo facendoli precipitare dall'orbita nelle zone più popolate del pianeta. Si parla di milioni di morti già nei primi giorni di belligeranza; il Principato di Xion riesce a vincere i primi scontri grazie all'introduzione degli Zaku, super robot corazzati, finché la Terra risponde alla sfida tecnologica con un prototipo di Mobile Suit: il Gundam.

L'uso competitivo della tecnologia, l'assenza di una vera e propria parte "buona" e una "cattiva", gli intrighi

politici e il modo che ha l'autore di trattare il tema della guerra, rendono questa ambientazione la più probabile e realistica fra quelle prese in esame. Il "Mecha Design" (lo studio tecnico dei robot) è una parte essenziale della serie, studio che si è poi evoluto nelle serie successive ("Gundam 0080", "Gundam 0083", "Z Gundam", "ZZ Gundam", "F91", "V Gundam", "G Gundam").

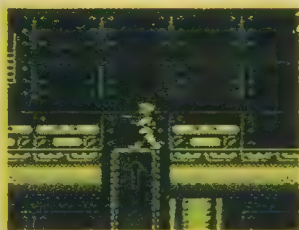
Proprio in questo periodo sono stati annunciati alcuni nuovi titoli di casa Bandai (la stessa che produce gadget vari sui personaggi dei cartoni animati) ispirati alle serie di Anime di Gundam, per le console più disparate, dal Super Nintendo alla PlayStation: naturalmente si tratta quasi esclusivamente di picchiaduro a incontri in cui si possono selezionare i vari modelli di robot e in cui le armi super-tecnologiche (spade laser, cannoni Vulcani, razzi, scudi di energia, ecc) rappresentano delle vere e proprie mosse speciali.

Purtroppo, almeno finora, i risultati non sono stati eccezionali: non ci resta che aspettare di mettere le mani sui prossimi titoli e sperare in un effettivo cambiamento di tendenza: quando impareranno, le software house, che non basta un nome di grido per fare un buon videogioco?

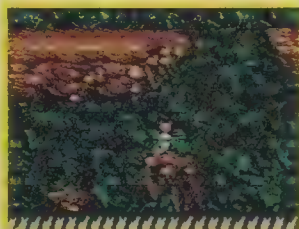




# ...JOYPAD E CARTUCCE!



Star Wars - GB



Star Wars - NES



Star Trek NG - MD



Rebel Assault - MCD



Jedi Arena - Atari 2600



Alien³ - SNES

Ecco un elenco, sicuramente parziale, dei videogiochi ispirati a "Guerre Stellari", "Star Trek", "Alien" o "Gundam". Abbiamo cominciato dai titoli degli anni '80 per le prime console e siamo giunti fino ai giorni nostri: come potete vedere, la lista può certamente soddisfare tutti i gusti!

(\*) Non lasciatevi ingannare dal titolo "in Search of Spock": entrambi i giochi della Sega/Paramount sono, in realtà, ispirati al secondo film.

TITOLO	CASA	CONSOLE	ANNO
Star Trek I-VI			
Star Trek: Starfleet Academy	Interplay	SNES	1995
Star Trek II: l'Ira di Khan			
Star Trek II: the Wrath of Khan	Sega/Paramount	Atari 2600	1983
Star Trek II: in Search of Spock(*)	Sega/Paramount	Atari 2600	1983
Star Trek the Next Generation			
Star Trek the Next Generation	Sega	MD	1994
Guerre Stellari			
Star Wars: Jedi Arena	Parker Brothers	Atari 2600	1983
Star Wars	Atari	Coin-Op	1984
Star Wars	JVC	NES	1992
Super Star Wars	JVC	SNES	1993
Star Wars	Capcom	GB	1993
Star Wars	US Gold	MS/GG	1994
L'Impero Colpisce Ancora			
Star Wars: the Empire Strikes Back	Parker Brothers	Atari 2600	1983
Empire Strikes Back	Capcom	GB	1993
Super Empire Strikes Back	JVC	SNES	1994
Il Ritorno dello Jedi			
Star Wars: the Return of the Jedi	Parker Brothers	Atari 2600	1984
Return of the Jedi	Lucasfilm/Atari	Coin-Op	1985
Super Return of the Jedi	JVC	SNES	1994
Rebel Assault	Lucasarts	Mega CD/3DO	1994
Alien/Aliens Scontro Finale			
Alien VS Predator	Activision	SNES	1993
Alien VS Predator	Capcom	Coin-Op	1994
Alien VS Predator	Atari	Jaguar	1994
Alien³			
Alien³	LIN	GB	1993
Alien³	Acclaim	SNES/MD	1993
Mobile Suit Gundam (Varie Serie)			
SD Great Battle	Banpresto	SNES	1994
V Gundam	Bandai	SNES	1994
Task Force Warrior Gundam	Bandai	PSX	1995
G Gundam	Bandai	SNES	1995
Mobile Warrior Gundam	Bandai	SNES	1995



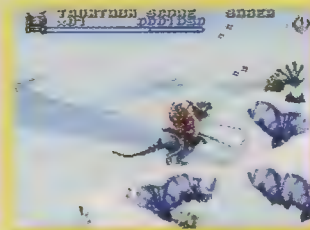
Return of the Jedi - 2600



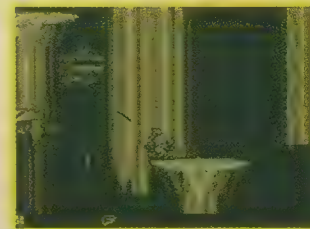
Wrath of Khan - 2600



Search of Spock - 2600



Super Empire Strikes Back - SNES



Empire Strikes Back - GB



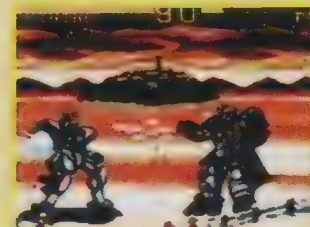
Alien³ - GB



Return of the Jedi - Coin-Op



Mobile Warrior Gundam - SNES



G Gundam - SNES





# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia  
Tel. (0573) 90.32.77  
Fax (0573) 90.39.55

**MEGADRIVE + 2 PAD  
+ ALADDIN  
L. 259.000**

**MEGADRIVE + 2 PAD  
+ LION KING  
L. 269.000**

**SUPER NINTENDO  
+ FIGA INT. SOCCER  
L. 239.000**

**SUPER NINTENDO  
+ STREET FIGHTER TURBO  
L. 199.000**

**MEGA CD  
+ GAME  
L. 259.000**

**X 32 EURO  
L. 349.000**

**NEO GEO CD  
+ 1 GAME  
L. 949.000**

**OLTRE 3000 GAMES DISPONIBILI!!!**

**DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ**

**VIENI A TROVARCI  
A PISTOIA  
IN VIA DALMAZIA 424**

**O TELEFONA  
SUBITO**

**0573/903277 r.a.**

MORTAL KOMBAT 2	MD	L. 69.000
MORTAL KOMBAT 2	SN	L. 89.000
NBA JAM	MD	L. 59.000
CLAYMATES	SN	L. 69.000
BATTLETOADS D/D	SN	L. 69.000
CHOPLIFTER III	SN	L. 69.000
TURN E BURN	SN	L. 69.000
MEGA TURRICAN	MD	L. 49.000
BRETT HULL HOC.	SN	L. 79.000
BUBSY 2	MD	L. 69.000
ROCKET KNIGHT	MD	L. 69.000
SPARKSTER	SN	L. 89.000
PITFALL	SN	L. 79.000
PITFALL	MD	L. 79.000
SECOND SAMURAI	MD	L. 69.000
INCREDIBLE HULK	MD	L. 69.000
RED ZONE	MD	L. 79.000
VORTEX	SN	L. 79.000
JURASSIC PARK 2	SN	L. 89.000
X KALIENE 2047	SN	L. 69.000
BATTLE TANK 2	SN	L. 79.000
FATAL FURY 2	MD	L. 69.000
SONIC 3	MD	L. 69.000
MICKEY MANIA	SN	L. 89.000
2. MONACO GP 2	MD	L. 59.000

TUTTI I MARCHI E NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI



# Campionato Virtuale!



**Continuiamo a dare un'occhiata alle abitudini del popolo più "videogiocoso" del mondo: questo mese parliamo dell'ultimo super torneo di Virtua Fighter e Virtua Fighter 2.**

**V**irtua Fighter è uno dei coin-op più popolari in Giappone, e non soltanto fra i maschietti (abituali frequentatori delle sale-giochi), ma anche tra le ragazze. Entrare in una sala-giochi a Tokyo significa trovare sicuramente il coin-op di VF occupato da qualcuno: nonostante sia uscito nel novembre del '93 in Giappone, i fan sono ancora moltissimi. Di recente (e più precisamente lo scorso dicembre) è uscito Virtua Fighter 2 e i coin-op del sequel stanno lentamente rimpiazzando quelli del primo

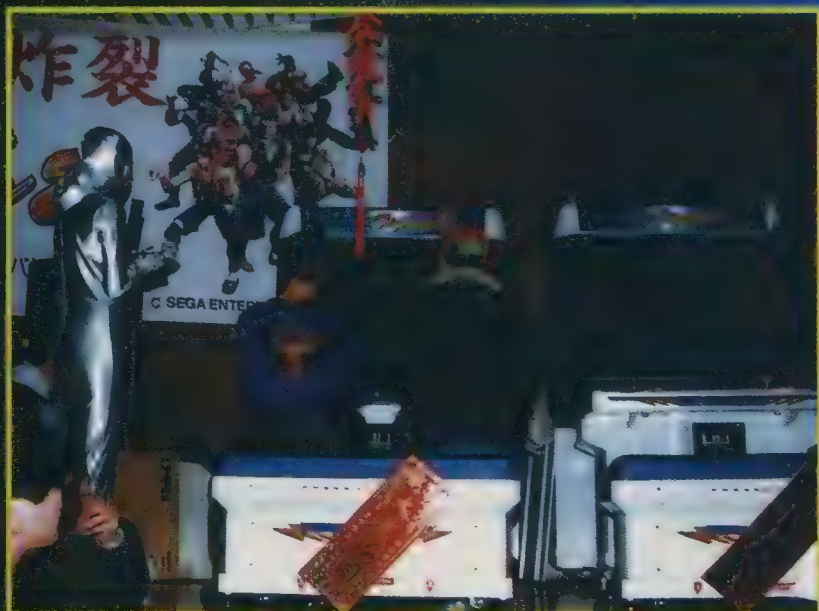
capitolo. Le principali differenze tra i due sono la presenza di più texture-mapping e i due nuovi personaggi (Lion e Shun Di). Fino a poco tempo fa era veramente un'impresa tentare di fare una partita a VF2, data la ressa causata da di continuava a infilare gettoni a raffica: non appena il giocatore lasciava il posto veniva rimpiazzato da qualcun altro, immediatamente. Il cabinato era occupato per il 100% del tempo! La versione di VF per Saturn è l'ultima della serie, la "Killer Application" con cui è stato lanciato il Saturn lo scorso novembre. La qualità del software è, ovviamente, un po' inferiore a quella del coin-op, ma rimane comunque molto piacevole.

La popolarità dei singoli personaggi viene testimoniata da più di cento giocattoli, pupazzetti, bloc-notes, carte telefoniche, portachiavi e gadget di vario tipo ispirati al gioco. Sono anche usciti molti libri che rivelano le mosse segrete di ogni personaggio (disponibili anche in versione CD-ROM).

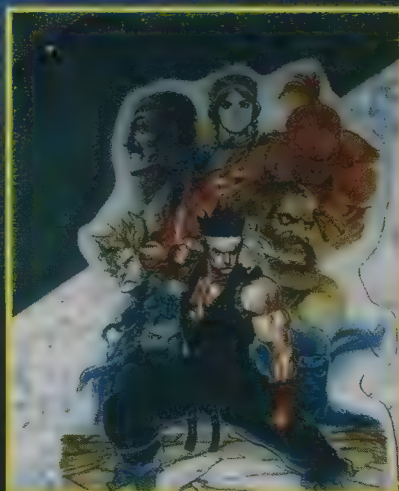
I produttori di giochi, in Giappone, organizzano tornei per quasi tutti i titoli più importanti: quasi ogni mese ce n'è uno, a Tokyo, ma quello di VF ha avuto luogo su tutto il territorio



Prima della gara, i coin op con i quali sono state effettuate le sfide del torneo erano addobbati come un albero natalizio.



Il presentatore era vestito in maniera più che eccentrica, ma sembra che sia una cosa normale in Giappone, fa parte dello spettacolo.



Il cartellone che presenta il gioco e, anche, il torneo di Virtua Fighter.





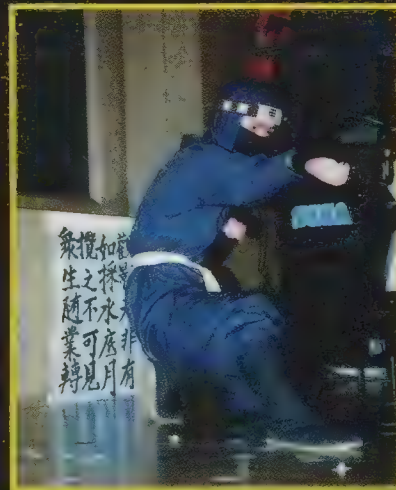
La premiazione del torneo femminile.



...e quella del torneo dei maschietti.



Una posa plastica di un'avvenente Pai



Kage Maru, il ninja blu ha avuto un discreto successo.



Tra le ragazze, il costume più gettonato è stato quello di Pai Chen, anche se realizzarlo non deve essere stato facile!



È una ragazza, non è bionda, ma nonostante tutto il personaggio che vuole rappresentare è il nuovo Lion.

giapponese in otto locazioni differenti e ha avuto più di 1000 partecipanti.

I nove "combattenti" migliori si sono incontrati domenica 12 febbraio nel quartier generale della Sega per lo scontro finale. C'erano due tornei: quello maschile e quello femminile (i ragazzi non potevano giocare contro le ragazze perché... avrebbero potuto perdere! E per un giapponese questo è impensabile). Ci sono stati tre vincitori: uno per VF, uno per VF2 e uno per VF in versione Saturn, i quali si sono scontrati per decidere chi fosse il campione in tutte le categorie. Il vincitore è stato il campione di *Virtua Fighter* coin op (il campione della versione Saturn non era davvero all'altezza). La stessa cosa, come già detto, è avvenuta anche in versione femminile.

Il presentatore del torneo era un famoso personaggio televisivo che è stato scelto perché è un ex lottatore di wrestling professionista. In Giappone è molto comune, tra i presentatori, portare degli abiti molto eccentrici, fa parte dello show. L'altra star dello spettacolo era il famoso Yu Suzuki, il grande boss del dipartimento AM2 (*Virtua Fighter*, *Daytona*, *Virtua Cop*). Suzuki ha fatto recentemente un viaggio in Cina (completamente speso dalla Sega) per studiare le arti marziali e trovare ispi-

Due coin op di *Virtua Fighter 2* durante le semifinali. Naturalmente, le partite dei giocatori iscritti erano gratuite.





razione per *Virtua Fighter 2*. È tornato con un nuovo personaggio in mente: Shun Di, oltre che con qualche nuova mossa e un simpatico costume cinese.

Il primo premio per il campione di tutte le categorie (un ragazzo e una ragazza) era un coin-op di *Virtua Fighter 2* (sempre che riesca a entrare in una camera da letto giapponese...!) Gli altri quattro vincitori hanno ricevuto un Saturn, un 32X, un Game Gear e alcuni titoli per queste console. I perdenti (secondo la classifica) potevano vincere un Saturn, un 32X o un Game Gear. La cosa più importante per tutti, comunque, è stato ricevere il premio dalle mani di Suzuki!

Per spezzare il ritmo dei combattimenti c'è stata una sfilata in costume (solo costumi di *Virtua Fighter*, naturalmente): ognuno doveva compiere delle mosse del suo personaggio preferito (la strana postura da volatile di Pai, il doppio calcio di Akira, il grande calcio di Jacky) e, infine, improvvisare un combattimento tra Akira e l'ex wrestler. Nella maggior parte dei casi i ragazzi si erano preparati i costumi con le loro mani: la parte più difficile è stato il giubbetto arancione di Lion. Per le ragazze il personaggio più popolare era sicuramente Pai (costume realizzato con colori diversi). Sono stati rappresentati quasi tutti i personaggi, tranne forse Shun Di e Jeffrey. Anche Lion ha riscosso un certo successo, ma spesso si trattava di ragazze. Per i maschietti, ovviamente, il più comune era Akira, ma c'erano anche molte Sara (anche se non con i capelli biondi)! Ci sono



Ecco, qui sopra, una Sarah dai capelli corvini.

stati più di trecento spettatori alla finale del torneo (solo su invito), ma quanti ce ne saranno al torneo di *Virtua Fighter 2* l'anno prossimo? Pare che si stia preparando qualcosa di grosso fra breve a Londra e non vediamo l'ora di farvi sapere qualcosa di più.

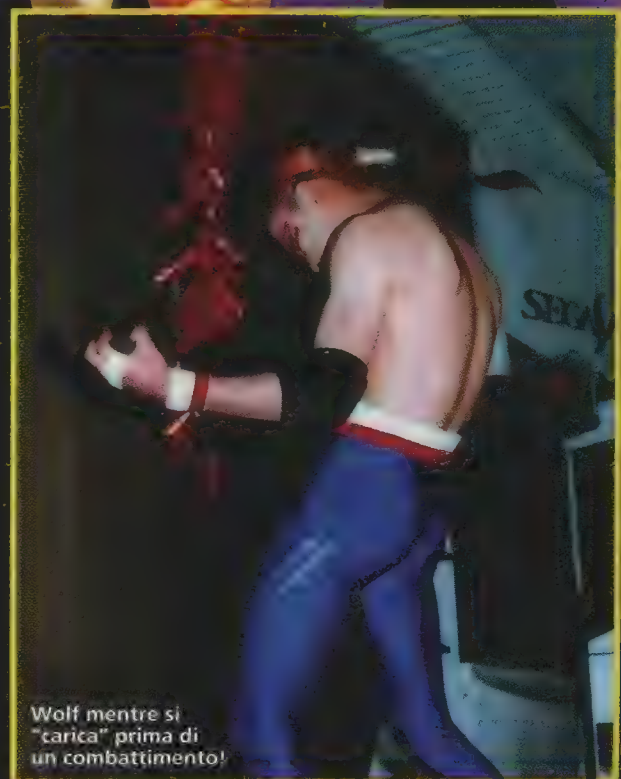
• Nicolas Tr



Un altro Kage si appresta a entrare nell'arena della Sega.



Un'emula di Pai si esibisce in un "kata" detto "della Gru Coronata".



Wolf mentre si "carica" prima di un combattimento!



# Sulla griglia

Uno dei coin-op più acclamati degli ultimi tempi sta per diventare un grande titolo per Saturn: diamo un'occhiata dietro le quinte del team della AM2 per sapere qualcosa di più sul lavoro che sta dietro al gioco più atteso per la console a 32 bit della Sega.



Il livello di risoluzione grafica e la povertà degli oggetti su schermo, di questa foto della versione completa al 30%, dà un'idea precisa di come il lavoro di conversione segua degli stadi ben precisi prima di arrivare al prodotto finale.

**S**ulle riviste giapponesi la Sega ha già cominciato a preannunciare il lancio che dovrebbe avvenire entro la primavera (si dice il primo d'aprile, ma potrebbe essere il classico pesce!). *Daytona* è uno dei giochi più attesi per Saturn e sarà in concorrenza diretta con *Ridge Racer* per PlayStation. Dopo il lungo duello nelle sale-giochi, la Sega e la Namco continuano la battaglia nel campo delle console casalinghe. Abbiamo potuto notare una certa differenza tra le immagini della versione finita al 30% e quelle della versione al 40%, per esempio alcuni particolari come il cronometro e il tachimetro. Sulla sinistra dello schermo è apparso un altro stru-

mento che indica il vostro tempo durante il giro, nonché il radar che, però, presenta qualche bug in alcune schermate (viene coperto da altri elementi dello sfondo). L'ultima serie di immagini arriva in contemporanea con la campagna promozionale della Sega. Sembra, comunque, che la Sega abbia qualche problema nel lavoro di conversione. *Daytona* avrà tre percorsi (così come nel coin op): quello per principianti (un piccolo ovale), quello per giocatori di esperienza media e quello per esperti. Per ora sono disponibili solo schermate del primo percorso. Nella versione completata al 40% sono disponibili anche quat-





# di partenza

tro diverse visuali. Il team della AM2 sta attualmente lavorando a titoli per Saturn, a causa della mancanza di software interessante. La AM2 ora comprende un nuovo team che si occupa appositamente di queste conversioni, diviso a sua volta in due sotto-team, uno che si occupa di *Virtua Fighter* e uno che si occupa di *Daytona USA*. Visto che il progetto di *Virtua Fighter* è finito, il team si sta attualmente occupando di *Virtua Fighter 2* per Saturn. Le divisioni, comunque, non sono rigide e prefissate e c'è uno scambio reciproco di personale per eliminare i punti morti dello sviluppo.

*Virtua Fighter* era una conversione dalla scheda Model 1, ma per *Daytona USA*, l'AM2 deve compiere una conversione per Saturn da un gioco sviluppato su una Model 2. Il principale problema è l'aggiornamento dei frame sullo schermo (il Saturn raggiunge 1/30 di secondo mentre la Model 2 arriva a 1/60). Il team di svilup-

po dovrà avere a che fare con i due processori a 32 bit e con il minor numero di poligoni del Saturn. La Model 2, infatti, può utilizzare 300.000 poligoni al secondo, e cioè 5.000 poligoni a ogni aggiornamento di schermo (1/60 di secondo). Il numero di poligoni che possono essere visualizzati dal Saturn è ancora un'informazione riservata, ma si tratta sicuramente di dati simili a quelli della Model 1. Questo significherebbe circa 180.000 poligoni al secondo. Secondo altri sviluppatori francesi di giochi per Saturn il numero si aggirerebbe al massimo sui 90.000 poligoni, sarebbe incredibile!

Il numero di poligoni utilizzati per disegnare la macchina, in *Daytona USA*, si aggirerà attorno ai 160, mentre altri duemila verranno utilizzati per disegnare il background.

La risoluzione dello schermo rappresenterà un altro importante problema per il dipartimento AM2. *Virtua Fighter* utilizza una risoluzione a 640x224



Se confrontate la risoluzione grafica dell'asfalto di queste due foto...



...dovreste capire immediatamente quale delle due è dell'ultima versione.

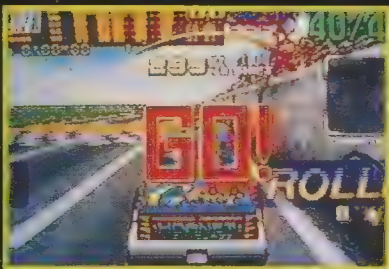


Per ora, ma non è detto che si possa dire lo stesso del risultato finale, la grafica del coin op (qui sopra) è di un altro pianeta rispetto a quella del Saturn.



L'aggiunta del contachilometri, in alto sullo schermo, è una delle innovazioni apportate, nella versione al 40%, nei confronti di quella completata per il 30%.





La partenza lanciata del primo circuito (il piccolo ovale) in versione 40%.



Notate le differenze tra questa immagine (30%) e le altre di questa pagina.



Anche in questo caso la programmazione ha raggiunto il 40% della realizzazione.



Un'altra immagine della versione completata per il 40%. I problemi maggiori nascono dalla difficoltà di aggiornare lo schermo alla velocità della Model 2.

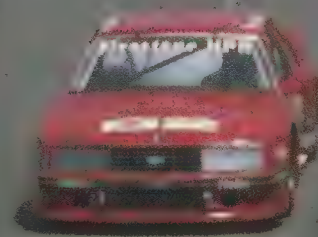
(high resolution), mentre quella usata dalla AM2 per *Daytona* è di 320x240 (una risoluzione normale). Il tempo necessario ad aggiornare lo schermo con questa risoluzione è, naturalmente, dimezzato rispetto a quello indispensabile nel caso di una schermata in high resolution. Inoltre la porzione di schermo utilizzata in *Daytona* è doppia rispetto a quella di *Virtua Fighter*. La AM2, quindi, deve usare una risoluzione normale per aggiornare lo schermo il più velocemente possibile. Purtroppo, questo comporta una definizione delle linee dei tracciati non molto fluide e diritte (sembrano più i denti di una sega, e come analogia mi sembra perfetta!). Inoltre, per ridurre il tempo di calcolo, la AM2 ha dovuto usare qualche trucco: per esempio, non tutti i poligoni della macchina vengono disegnati, così come non vengono calcolati quelli di background che non sono visibili sullo schermo (un sistema chiamato

"clipping" che permette di gestire i poligoni che non vengono visualizzati). Un altro problema per la AM2 sono i due chip a 32 bit. In *Virtua Fighter* i due processori lavorano indipendentemente e i compiti portati a termine erano diversi (questo significa che se un processore finisce il suo compito prima dell'altro, deve comunque "aspettarlo" per un breve periodo di tempo, quindi, il primo processore non potrà compiere alcuna operazione). Un sistema di ottimizzazione può cancellare questo tempo di attesa, entrambi i processori potranno seguire lo stesso compito e portarlo a termine insieme: quando un processore finisce un'operazione, l'altro continuerà immediatamente il lavoro. Il risultato è l'assenza di tempi morti e una maggiore velocità nell'aggiornamento delle immagini. Comunque, non dovremo attendere molto per vedere il risultato finale.

• Niccolini



Nella versione completata per il 40%, sono già disponibili le 4 visuali che si possono avere giocando con il coin op.







# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluse domeniche dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

A GRANDE RICHIESTA

CONTINUA L'OFFERTA

**SUPER NINTENDO EURO PAL +  
STREET FIGHTER 2 TURBO +  
JOYSTICK NINTENDO SCORE MASTER  
L. 209.000 IVA COMPRESA**



+



+



IL JOYSTICK NINTENDO SCORE MASTER E' IN VENDITA ANCHE SEPARATAMENTE AL PREZZO DI LIT. 69.000

**MEGADRIVE 2 ITALIANO + 2 JOYPAD + SONIC 2**



+



**LIT. 219.000**



+



**NEO GEO CD + 2 JOYPAD**

**+ FATAL FURY 2**

**L. 899.000**



**SONY PLAYSTATION + CAVO SCART +  
RIDGE RACER o TOH SHIN DEN**

**L. 1.439.000**

**SEGA SATURN + CAVO SCART +  
VIRTUA FIGHTER**

**L. 1.399.000**





# ASTROCOMPUTER



## LE OFFERTE DEL MESE

### Consolle

**SUPER NES**  
+ ALIMENTATORE  
+ CAVO SCART  
+ 2 JOYPAD  
+ MARIO ALL STAR  
+ MARIO WORLD

L. 309.000

**SUPER NES**  
+ ALIMENTATORE  
+ CAVO SCART  
+ 1 JOYPAD  
+ DONKEY KONG COUNTRY

L. 309.000

**GAME GEAR**  
+ LION KING

L. 259.000

**GAME BOY**  
+ MORTAL KOMBAT II

L. 139.000

**3DO FZ 10**  
+ ROAD RUSH  
+ NEED FOR SPEED  
+ S. STREET FIGHTER II  
+ DEMO

L. 899.000

**MEGA DRIVE**  
+ MORTAL KOMBAT II  
+ 2 JOYPAD

Telefonare

**MEGA DRIVE**  
+ S. STREET FIGHTER II  
+ 2 JOYPAD

Telefonare

**JAGUAR**

L. 639.000

**NEO-GEO CD**  
+ FATAL FURY II

L. 850.000

**SEGA SATURN**  
+ SCART  
+ VIRTUA FIGHTER

L. 1.299.000

**SONY PLAYSTATION**  
+ JOYPAD  
+ SCART  
+ 1 GIOCO

L. 1.350.000

### Giochi

**SONY PLAYSTATION**  
TWIN GODDESSES 179.000  
CRIME CRACKERS 180.000  
MAZIN SAGA 149.000  
SPACE GRIFFON 180.000  
MOTOR TOON 180.000  
KILEAK THE BLOOD 170.000  
KING'S FIELD 170.000  
CYBER SLED 170.000  
TEKKEN 199.000  
PHILOSOMA 199.000  
DARK STALKER 199.000  
STARBLADE ALPHA 199.000

**SEGA SATURN**  
GALE RACER 129.000  
CLOCK WORK NIGHT 119.000  
VICTORY GOAL 129.000  
PANZER DRAGON 169.000  
SHINOBI EX 169.000  
DAYTONA USA 169.000  
GRAND CHASER 169.000

**NEO-GEO CD**  
GIOCHI DA LIRE... 85.000

### Importante!

ACQUISTANDO UNO DI QUESTI GIOCHI AVRAI IN OMAGGIO UN ADATTATORE UNIVERSALE PER SUPER NES "FIRE FX NO CODE"  
SOCCER SHOOT OUT 99.000  
POCKY E ROCKY 79.000  
CAPTAIN AMERICA 79.000  
ZELDA 79.000  
SPIDERMAN XMAN 79.000  
ART OF FIGHTING 79.000  
EMPIRE STRIKE BACK 89.000

ACQUISTANDO UNO DI QUESTI GIOCHI AVRAI IN OMAGGIO UN ADATTATORE UNIVERSALE PER MEGA DRIVE "MEGA KEY"  
MORTAL KOMBAT II 99.000  
S. STREET FIGHTER 119.000  
ROBOCOP VS TERMINATOR 79.000  
LION KING 119.000



# 06/78.61.74



## VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA



# 06/78.34.82.25

## VENDITA PER CORRISPONDENZA DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE)

### CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

### VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZianti

### VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

### ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

**3DO**  
Control Pad 85.000  
Laser Gun TELEFONARE  
Space Ace 119.000  
Jax 119.000  
Need for Speed 119.000  
Rock & Roll Racing 119.000  
FIFA Int. Soccer 119.000  
Super Street Fighter II 80.000  
Mad Dog 2 109.000  
Shock Wave 129.000  
Road Rush 99.000  
Demolition Man 119.000  
Dragon Tales 119.000  
11th Hour 119.000  
11th Hour: Sequel to 7th 119.000  
Mega Race 119.000  
PGA Tour Golf 119.000  
Lost Files of Sherlock Holmes 119.000  
Kingdom: The Far Reaches 119.000  
Off-World Interceptor 129.000  
Shadow: War of Succession 119.000  
Space Pirates 119.000  
Clayfighter II 109.000  
Dragons Lair II TELEFONARE  
Family Feud TELEFONARE  
FIFA Soccer 95 119.000  
Jam It 119.000  
Samurai Shodown 119.000  
Theme Park 119.000  
World Cup Golf 109.000  
Return Fire 119.000  
Street Fighter Turbo 129.000  
Off Road 119.000  
Rebel Assault 119.000  
Shock Wave II 99.000  
Creature Shock 119.000  
Flashback - Quest Identity 119.000  
Hell 119.000

**MEGA DRIVE**  
Dragon 99.000  
Super Street Fighter II 99.000  
Mortal Kombat II 99.000  
FIFA Soccer '95 105.000  
NBA Jam Tournament 109.000  
Adventures Batman & Robin 129.000  
Beethoven 119.000  
Bobby's World 129.000  
Kawasaki Super Bike Chall. 129.000  
NBA Action '95 Robinson 129.000  
Riser of the Robots 119.000  
TNB Bass Tournament 129.000  
True Lies 119.000  
World Series Baseball '95 129.000  
Baby's Day Out 119.000  
Ecco Jr. 119.000  
Pac-In-Time 119.000  
Wayne Gretzky NHLPA All-S 129.000  
Bass Masters Classic 129.000  
Izzy's Olympic Quest 119.000  
Star Trek: Deep Space 9 129.000  
Pitfall 129.000  
Syndicate 119.000  
NBA Live 95 119.000  
Wolverine 119.000  
Justice League 129.000  
Blackthorne 129.000  
The Shadow 129.000  
The Flintstones: The Movie 129.000  
FIFA Int. Soccer 89.000  
Virtua Racing 119.000  
Fatal Fury II 129.000  
Lion King 119.000  
NFL 95 119.000  
Power Rangers 119.000  
E/A Tennis 119.000  
Clayfighter 99.000  
Samurai Shodown 129.000  
Indy Car Racing 119.000

**JAGUAR**  
Dragon 129.000  
Bubba 129.000  
Brett Hull Hockey TELEFONARE  
Club Drive TELEFONARE  
Doom 129.000  
Dragon's Lair TELEFONARE  
Air Cars 119.000  
Alien vs. Predator 129.000

Battle zone 129.000  
Creature shock 129.000  
Demolition man 129.000  
Kasumi Ninja 129.000  
Kick Off 3 129.000  
Checkeder Flag 129.000

**SUPER NES**  
Super Game Boy 119.000  
Bobby's World 129.000  
Dirt Trax FX 129.000  
Lost Vikings II 129.000  
Metal Warriors 129.000  
Mickey's Playtown Adventure 129.000  
Pinball Fantasies 129.000  
RHI Riller Hockey 129.000  
Rise of the Phoenix 129.000  
Sterling Sharpe: End 2 End 129.000  
Super R.B.I. Baseball 129.000  
Swat Kats 129.000  
Time Cop 129.000  
True Lies 129.000  
Baby's Day Out 129.000  
Jesty League 129.000  
Kyle Petty's No Fear Race 129.000  
Porky Pig's Haunted 129.000  
Sporting News Baseball 129.000  
Bass Masters Classic 129.000  
Bust-A-Move 129.000  
Captain Commando 129.000  
Nagane 129.000  
Izzy's Olympic Quest 129.000  
Star Trek: Deep Space 9 129.000  
Art of Fighting 2 129.000  
Donkey Kong Country 125.000  
Lion King 119.000  
Street Racer 119.000  
FIFA International Soccer 129.000  
S. Street Fighter II 125.000  
Mortal Kombat II 119.000  
Power Rangers 99.000  
Fatal Fury Special 119.000  
Perfect Eleven 119.000  
NBA Jam Tournament 119.000  
Rise of the Robots 129.000  
Batman & Robin 129.000  
NHL 95 129.000  
Super Bases Loaded III TELEFONARE  
NCAA Basketball Final Four TELEFONARE  
Skulljagger's Revenge TELEFONARE  
The Simpsons: Virtual Bart 139.000  
NFL 95 129.000  
Clayfighter II C.E. 129.000  
Dragon Tales 99.000  
GP1 Part II 129.000  
Jaguar XJ 220 125.000  
Samurai ShoDown 135.000  
Speedy Gonzales 125.000  
Mega Man X II 129.000  
Mickey Mouse 129.000  
Power Instinct 129.000  
Frankenstein 129.000  
Air Strike Patrol 129.000  
Madden 95 129.000  
Micromachines 119.000  
S. Punch Out 119.000  
Final Fantasy III 139.000  
Syndicate 129.000  
Indy Car Racing 119.000  
NBA Live 119.000

**GAME BOY**  
Mortal Kombat II 49.000  
Power Rangers 45.000  
NBA Jam 45.000  
Mario Land I 35.000  
Duck Tales II 35.000  
Tom & Jerry 35.000  
Little Mermaid 35.000  
Pinball Dream's 35.000  
Spiderman III 35.000  
Double Dragon III 35.000  
Asterix 35.000  
Crash Dummies 35.000  
Jeep Jamboree 35.000  
Jungle Book 35.000  
Spot Cool 35.000  
Ali Star Challenge II 35.000  
Elite Soccer 35.000  
Yogi Bear 35.000

Captain America 35.000  
Indiana Jones 35.000  
Tarzan 35.000  
Robocop vs Terminator 35.000  
Total Carnage 35.000  
Spiderman Xmen 35.000  
Lamborghini 35.000  
Ghostbusters II 35.000  
North Star Ken 35.000  
Goal 35.000  
Tiny Toon 35.000  
Top Gun II 35.000  
Flintstones 35.000  
Tetris 35.000  
Kick Off 35.000  
Looney Tunes 35.000  
Tennis 35.000  
Mickey's Chase 35.000  
Simpson's II 35.000  
Adam's Family II 35.000  
Batman II 35.000  
Ferrari 35.000  
Football Int. 54.900  
Tiny Toon II 54.900  
Jurassic Park II 54.900  
Micromachines 54.900

**SEGA CD**  
Adv. Batman & Robin 129.000  
Dungeon Explorer 129.000  
Earthworm Jim 129.000  
Lord of Thunder 129.000  
Soccer World 129.000  
Surgical Strike 129.000  
Wild Woody 129.000  
Wirehead 129.000

**MEGA 32 X**  
Golf 38 Great Holes: Couples 139.000  
Metal Head 139.000  
Surgical Strike 139.000  
Tempo 139.000  
Knuckles Chaotix 139.000  
Stellar Assault 139.000  
Cosmic Carnage 129.000  
College Basketball 129.000  
Cyber Drawl 129.000  
Doom (USA) 129.000  
Doom (PAL) 139.000  
Fahrenheit 129.000  
Golf Magazine 129.000  
Star Wars (USA) 129.000  
Star Wars (PAL) 139.000  
S. Motocross 129.000  
Virtua Racing (USA) 129.000  
Virtua Racing (PAL) 139.000  
After Burner 129.000

**GAME GEAR**  
Mortal Kombat II 49.000  
Lion King 59.000  
NBA Jam Tournament 69.000  
Indiana Jones TELEFONARE  
Spiderman TELEFONARE  
Hook 45.000  
Robocop III TELEFONARE  
S. Monaco GP TELEFONARE  
Grendog TELEFONARE  
NBA Jam 49.000  
Jungle Book 49.000  
World Cup USA 94 49.000  
GP Rider Moto 49.000  
Simpsons II 45.000  
Chakan 45.000  
Wimbledon 45.000  
Sonic Chaos 49.000  
Power Rangers TELEFONARE  
NFL 95 TELEFONARE  
Fatal Fury Special 69.000  
Samurai Shodown TELEFONARE  
FIFA Soccer 85.000  
Dragon 69.000  
Desert Strike 59.000  
Castle of Illusion 59.000  
Crash Dummies 59.000  
Star Wars 59.000  
TZ J. Day 45.000

**SPECIALE RIVENDITORI**  
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dagli Stati Uniti news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini

*Gioielli in Vetrina*

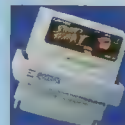
*Accessori*



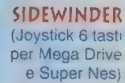
**NITRO ADAPTOR 2**  
(Adattatore universale)  
L. 39.000



**CD + PLUS**  
(Adattatore universale Mega CD)  
L. 69.000



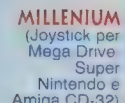
**ADATTATORE UNIVERSALE**  
(per giochi protetti)  
L. 39.000



**SIDEWINDER**  
(Joystick 6 tasti per Mega Drive e Super Nes)  
L. 85.000



**ULTRA 2 IN 1**  
(Joypad 6 tasti Mega Drive e Super Nes)  
L. 39.000

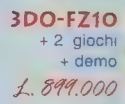


**MILLENNIUM**  
(Joystick per Mega Drive Super Nintendo e Amiga CD-32)  
L. 49.000

*Consolle*



**MEGA 32 X (VER. PAL)**  
L. 340.000



**3DO-FZ10**  
+ 2 giochi + demo  
L. 899.000



**SEGA SATURN**  
+ Virtua Fighter  
L. 1.299.000



**SONY PLAYSTATION**  
+ gioco + pad + scart  
L. 1.350.000

**CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE**  
GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA



# STOOLVE

## A PUMMAROLA 'N COPPA

Da bravi Italiani, oltre alla mamma, la nostra seconda passione è la pizza. Ma di pizze ce ne sono di tutti i tipi e ognuno, logicamente, ha i propri gusti, eccoli!

### DUPONT



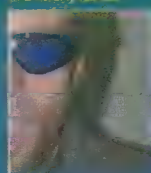
Non c'è niente di meglio di una pizza di quattro formaggi... Francesi, naturalmente!

### RED FURY



Per mantenere la linea è assolutamente indispensabile mangiare un bel po' di pizza... dietetica!

### NEXUS



A me piace molto la margherita senza troppi fonzoli con buona mozzarella e tanto pomodoro.

### RANDOM



Giustamente, per essere sempre originale, Random preferisce la pizza con salsiccia, scamorza e cipolle. Bleah!

### TRUST



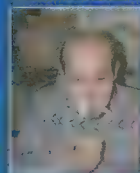
Venderei la mamma per una bella diavola piccante con il salame che si scioglie in bocca, ma qui lo dice e qui lo

### APECAR



Ahò, qua a Roma se magnamo de tutto su la pizza... Pe' esempio a me me piace 'n sacco alla caciotta!

### SCARLET



Non si discute: pizza al tonno, che fa bene al cervello e poi si lavora meglio (soprattutto dopo una pinta di Guinness).

### PADDY



È buona tutta la pizza, il Partenopeo di redazione, sceglie la quattro stagioni: ricca, buona, nutriente e

### MADOC



Ce ne sono due che mi piacciono in particolar modo: la pizza al profiteroles e quella alla paella.

### VORDAK



Impazzisco letteralmente quando mangio una pizza al margherita con la pasta bene tesa e croccante.

### PENTOTHAL



A Torino fanno molto bene la pizza al Gianduia e io preferisco quella all'opereazione più due (a volte due e mezza).

### STYLZ



Il mio esperimento più riuscito è una pizza unica al mondo: con zafferano! Pancia mia fatti

### ROY



Non ho dubbio alcuno, la pizza al pesto, con tanto di spicchi di limone, una genialata da Gran Premio!

### ORWELL 2000



Non m'importa molto degli ingredienti, ma è chiaro che un po' di orzo migliora nettamente il gusto della mozzarella!

## MANGIATUTTO

Casa: **BELLA NAPOLI**

N° Giocatori: **1/4**

Continua?: **SI**

Livelli di difficoltà: **1**

### GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo del picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

### SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.



### POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobello!



### CONSOLE

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi consigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

### VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

### VOTO 1

A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

### SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

### COMMENTO

In queste poche righe troverete il parere schietto del censore, e anche qualcosa di più.

### AGIRE & PENSARE

Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

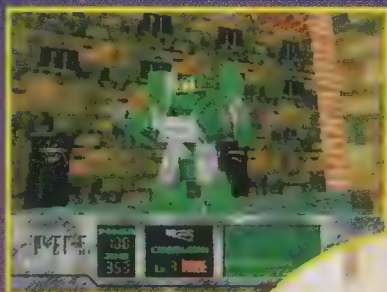


Casa: SEGA

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 3



La grafica di Metal Head è decisamente carina e accattivante.



Gli avversari si muovono in città deserte, tipico paesaggio di un futuro violento e devastato da crisi nucleari.



Con l'annuncio dell'uscita del "Neptune" (il Megadrive con 32X incorporato, dal design snello e dal nome ancora provvisorio, la Sega

comunica al mercato la sua ferma intenzione di supportare fino in fondo questo formato. Si tratta di un segnale positivo di grande importanza che può fare ben sperare i possessori di 32X, giustamente perplessi e un po' preoccupati dopo le mediocri performance della seconda ondata di software uscito per questa macchina. In attesa del Neptune, comunque, giunge finalmente sugli scaffali dei negozi un titolo annunciato da tempo e molto atteso: si tratta di Metal Head, un simulatore di

mech che offre poligoni e texture-mapping a profusione. Il gioco si svolge in un futuro immaginario in cui le nazioni del mondo si sono confederate in una organizzazione politico-militare comune chiamata World Federation: l'esercito della Federazione Mondiale ha messo a punto dei

## STATI DI COSCIENZA

Com'è tradizione nel caso dei simulatori poligonali, il motore grafico di Metal Head mette a disposizione la propria polivalenza, esibendosi in una serie di prospettive diverse che ravvivano l'esperienza di gioco. Il passaggio da una visuale all'altra avviene attraverso la pressione del tasto Mode. Tramite i tasti X e Y, invece, si può inserire una visuale laterale, che comunque è più un elemento di contorno che altro. Ecco comunque un défilé delle prospettive selezionabili.

### NORMALE



Questa è la visuale di default, che rappresenta il mondo esterno dalla cabina di comando (presumibilmente posta all'altezza della testa del mech). Si tratta del punto di vista che meno mette in difficoltà la grafica tridimensionale del gioco.

### BASSA



La telecamera virtuale è in questo caso idealmente posta fra le gambe del mech (ehm...). È abbastanza spettacolare, dato che offre un colpo d'occhio inedito sugli edifici che circondano il vostro Metal Head. Non molto pratica, però.

### A VOLO D'UCCELLO

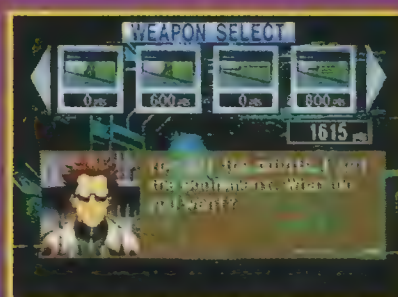


Volete far soffrire i poveri chip del 32X? Selezionate questo tipo di visuale. Offre una bella panoramica aerea, ma mette in difficoltà le routine grafiche del programma, che mostrano qualche incertezza e una perdita di velocità.

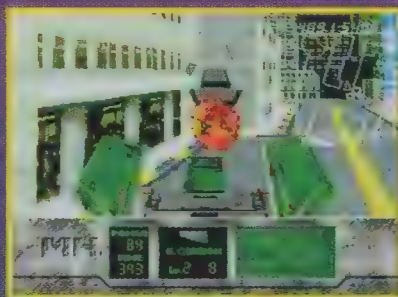
### SOPRA LA SPALLA



Questa visuale che permette di tenere sotto controllo non solo l'orizzonte, ma anche le immediate vicinanze, il che è particolarmente utile quando si vuole schivare una raffica di colpi nemici in arrivo.



Una volta finita la missione potrete acquistare nuove armi per la successiva.



Una volta scovati, gli avversari vanno distrutti senza pietà.







La grafica dei palazzi è piuttosto curata, ma è anche vero che non vengono utilizzati una marea di colori come ci si poteva aspettare da questo titolo.



## TESTA METALLICA



Diamo un'occhiata al sistema di comando che vi permetterà di condurre il vostro MH contro i mezzi corazzati dei terroristi. L'indicatore di gran lunga più importante è il radar, posto in alto a destra: troverete la mappa della zona circostante la vostra posizione, mentre la presenza degli avversari è rappresentata da una serie di cerchi concentrici. Notate che la scala di rappresentazione muta in continuazione a seconda della posizione dei nemici, in modo da includerne almeno uno (il più vicino). La

parte bassa dello schermo è occupata dalla plancia degli strumenti: viene visualizzato il tipo di arma in uso (per cambiarla, premere Y), il livello energetico degli armi, la quantità di munizioni ancora disponibili e il tempo rimasto per completare la missione. La parte destra della plancia è infine occupata da un display che informa sullo stato attuale delle operazioni.

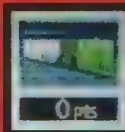
zati, i Metal Head appunto, che vengono impiegati nelle zone "calde" del pianeta come strumento di polizia internazionale. Nemmeno a dirlo, a voi saranno affidati i comandi di uno di questi mech, con l'obiettivo di debellare, in una serie di missioni, un'organizzazione terroristica che si è dotata di mezzi corazzati del tutto simili e ha intenzione di sovvertire la WF. Come in ogni gioco ad ambientazione militare che si rispetti, le operazioni hanno inizio con un briefing, durante il quale vengono illustrati i dettagli e gli obiettivi della missione: dopo qualche secondo vi troverete nel bel mezzo dell'azione, osservando la spettacolare visuale esterna (quasi) a tutto

schermo. Alla prima occhiata si nota l'abbondanza di polygoni e di texture-mapping: nei livelli ad ambientazione cittadina i palazzi sono costruzioni abbastanza complesse che presentano diversi tipi di rivestimenti (mattoni, cemento, finestre...), tutti ben particolareggiati. Anche la strada è riprodotta nei dettagli e presenta una completa segnaletica orizzontale, con tanto di "stop" e passaggi pedonali. Mettendo in moto questo motore di grafica, però, bisogna registrare un leggero imbarazzo da parte del riva grafici Hitachi del 32X che, pur mantenendosi entro limiti soddisfacenti, non riescono a offrire una grande velocità di animazione, soprattutto nei frangenti in

## ARMI PESANTI

Alla fine di ogni stage (ce ne sono sei in tutto e comprendono due o tre missioni, a seconda dei casi) si tirano le somme delle vostre prestazioni come macchina da distruzione. In proporzione ai mezzi nemici distrutti, al tempo impiegato, alla quantità di scudi residua e alle munizioni usate otterrete una quantità variabile di punti. Questi punti vi serviranno per fare acquisti e potenziare il vostro MH: ecco, quindi, una panoramica su ciò che offre il mercato. Tenete presente, però, che le armi con cui avete già equipaggiato il vostro mech non vengono conservate, ma vanno riacquistate tra uno stage e l'altro.

### HAMMER KNUCKLE



Potete considerarlo come un vero e proprio "super pugno". Montato su uno delle due braccia del Metal Head permette di infliggere

danni anche pesanti a un mezzo nemico che si trovi a distanza ravvicinata: è assolutamente indispensabile prendere l'obiettivo di sorpresa e alle spalle.

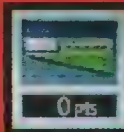
### GRENADE CANNON



Si tratta di un'arma veramente utile: coniuga infatti un prezzo non eccessivo a una grandissima efficacia. I missili lanciati con questo

cannone, infatti, sono dotati di sistema di puntamento automatico a ricerca calorica: a meno di errori, ogni colpo è quindi destinato ad andare a segno.

### CHAIN GUN



Questo cannoncino equipaggia il vostro mech in modalità default. È particolarmente utile perché offre una riserva illimitata di colpi. Per

contro, però, non è molto potente e richiede una buona mira per andare a segno. Se il nemico è troppo lontano, poi, perde parte della sua potenza.

### EXTRA ARMOUR



Oltre a un armamentario più ricco e potente, con i punti guadagnati dal completamento delle missioni potrete acquistare accessori

specifici che aumentano le performance del vostro Metal Head. L'Extra Armour vi permetterà di montare una corazza più resistente: inutile sottolineare l'utilità.

### LASER



Come il Chain Gun anche il Laser può garantirvi munizioni infinite: si rivela però notevolmente più potente e sa

sistemare con un paio di colpi anche i mech più ostici. I difetti consistono nel prezzo abbastanza elevato e nel tempo relativamente lungo che impiega a ricaricare fra un colpo e l'altro.

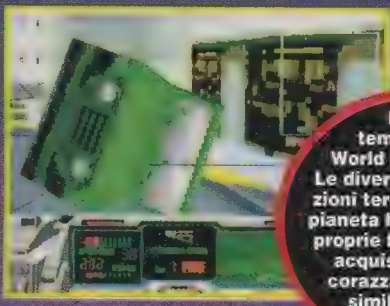
### EXTRA SPEED



In questo gioco oltre all'offesa è fondamentale la difesa: in particolare la "difesa elusiva", che è un eufemismo per dire "fuga a

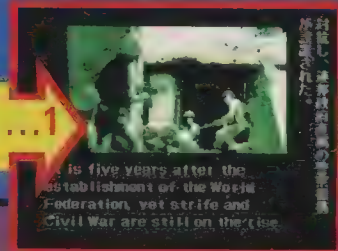
gambe levate". Per togliersi dai guai quando la situazione si fa scottante non c'è niente di meglio di un paio di arti meccanici potenziati. Per correre, premere il tasto C.



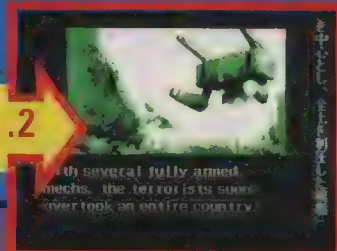


Colpita la jeep la si vedrà saltare per aria, bella lì!

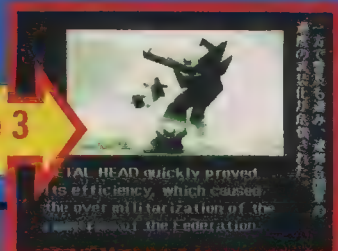
**Brutti tempi per la World Federation!** Le diverse organizzazioni terroristiche del pianeta hanno unito le proprie forze e hanno acquistato mezzi corazzati del tutto simili al Metal Head.



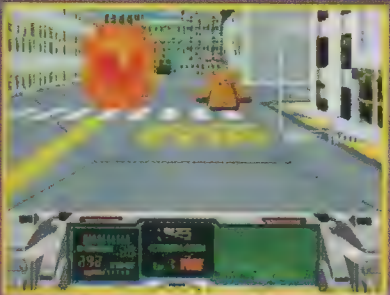
1. Is five years after the establishment of the World Federation, yet strife and Civil War are still on the rise.



2. With several fully armed mechs, the terrorists soon overtook an entire country.



3. METAL HEAD quickly proved its efficiency, which caused the over militarization of the World Federation.



cui lo schermo è più ingombro di oggetti: per contro, si può quasi sempre contare su una fluidità dignitosa. La tecnica di combattimento consiste nel vagare per l'area di gioco alla ricerca degli obiettivi, orientando il tutto in volta l'arma più indicata e amministrando con attenzione le munizioni. Una volta a tu per tu con un mezzo nemico si attende il segnale di "lock-on" (se è selezionata un'arma con puntamento automatico) oppure si spara una raffica di colpi (se invece si sta usando un normale cannone a munizioni infinite). Molto spesso, è più importante saper evitare i colpi nemici piuttosto che sparare all'impazzata: a questo scopo ci si può valere della possibilità di scivolare lateralmente (agendo sulla croce direzionale con il pulsante A premuto) secondo una tecnica che i giocatori di Doom ben conoscono; la manovra è di facile esecuzione, tanto più che i colpi sono abbastanza lenti e i mechs avversari hanno una fase di preparazione al fuoco abbastanza evidente e riconoscibile. Proseguire fino all'ultima missione, tuttavia non sarà semplicissimo: ci si potrà avvalere solo di alcuni continui (4 in modalità Easy, 2 in Medium e nessuno in Hard), senza possibilità, una volta spento il Megadrive, di riprendere la partita dall'ultima missione completata.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)



A seconda della visuale scelta durante il gioco, si potrà avere un display di comando differente, cioè più o meno completo.

## METAL HEAD

Non si può dire che i programmatori della Sega abbiano mirato al risparmio, cercando di ridurre la componenete poligonale per non gravare troppo sulle capacità dell'hardware. Metal Head offre infatti figure solide in abbondanza, ricoperte da un sontuoso strato di texture-mapping: alcuni problemi sorgono, però, quando si tratta di muovere il tutto. Non si manifestano grossi problemi, ma in generale la velocità di animazione lascia un po' a desiderare. Dopo l'abbuffata di mediocre sprite scaling fatta con Space Harrier e After Burner, Metal Head con tutti i suoi poligoni è decisamente il benvenuto. Anche la struttura di gioco, comunque si dimostra interessante, con mezzi nemici "intelligenti" che scappano quando sono in difficoltà ma si voltano e aprono il fuoco quando raggiungono i rinforzi. Si tratta in definitiva di un discreto contributo alla causa del 32X, che rallegrerà gli appassionati di mech. I nostri dubbi sulla validità complessiva di questo add-on non sono ancora svaniti del tutto, ma MH è un (timido) passo nella giusta direzione.

### AGIRE & PENSARE



## 32X

### GIOCABILITÀ

La presenza di quattro diverse visuali (più due laterali pressoché inutili) contribuisce a garantire il pieno controllo sui movimenti.

### SFIDA

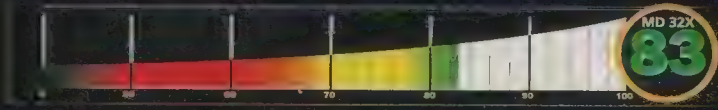
Le missioni non offrono per se stesse, ma richiedono un impegno lungo e notevole, soprattutto a causa dell'assenza di un sistema di password o di battery backup.

### UNAPIÙ

Il giudizio è positivo, nonostante una certa pesantezza nei movimenti, dovuta alla natura poligonale del tutto.

### SONORI

Dal punto di vista audio i chip del 32X si dimostrano sempre efficaci in questo caso, offrendo una buona varietà di effetti sonori.



## SOTTO CONTROLLO





# GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO  
E PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-6446994/6

PRESTO DISPONIBILE LA SONY  
PLAYSTATION IN VERSIONE ITALIANA

VALUTIAMO E VENDIAMO GIOCHI USATI  
PER SUPER NES, MEGA DRIVE, 3DO

## Mega Drive

Akira	Slam Master
Batman & Robin	Soleil
Blackthorne	spiderman TV
Clay Fighter	Story of Thor
Fifa 95	The Flingstones
Lion King	The Mask
Nba Jam T.E.	The Punisher
Nba Live 95	Toughman
Phantasy Star 4	Contest
Ristar	True Lies
Road Rush 3	Warlock

## 3DO

Ball Z	Need for Speed
Cannon Fodder	Power Kingdom
Clayfighter 2	Quarantine
Corps Killer	Return Fire
Cyberwar	Rise of the
Digital	Robots
Dreamware	Road Rash
Fifa Soccer	Seals of Pharaon
Flashback	Shut Down
Gex	Space Ace
Iron Angel	Star Blade
Myst	Theme Park

## Super Nes

Addams family values	Lion King
Air cavalry	Lost Viking 2
Akira	Megaman X2
Breath of Fire 2	Nba Live 95
Cannon Fodder	Nba Jam T.E.
Captain Commando	No Fear
Carrier Ace	Racing
Fireman Hagane	Skyblazer
Ignition	Spiderman TV
Factor Justice	Super Star
League	Soccer
	Super
	Turricane 2
	The Shadow
	Theme Parck
	Time Cop

## PC & CD-Rom

Alone in the Dark 3	Little big Adventure
Big Red Adventure	Magic Carpet
Cyclones	Mortal Kombat 2
Colonization	Nascar Racing
Dark Forces	Nba 95
Dawn Patrol	Phantasy
Descend	Mansger
Digital	Transport
Dreamware	Tycoon
Ecstatica	Under Killing
Hell	Moon
Iron Assault	Wing Commander 3

# GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/B

40134 BOLOGNA

TEL. 051-6446994 /

6446996

APERTO TUTTI I GIORNI

DALLE 11,00 ALLE 19,20

ORARIO CONTINUATO.

CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA

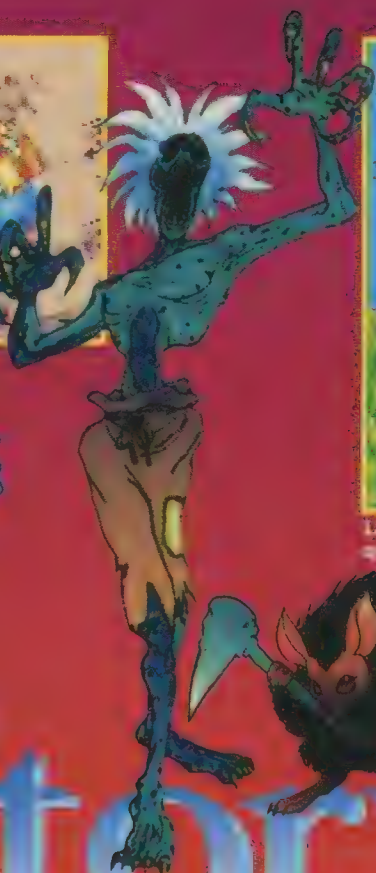


Casa: SEGA

N°Giocatori: 1

Continua?: SALVATAGGI

Livelli di difficoltà: 1



La mappa della zona che state esplorando vi apparirà in questa piacevole forma tridimensionale.



Gli scenari di questo gioco sono vari e sempre ben realizzati.

# The Story of Thor

## A Successor of The Light

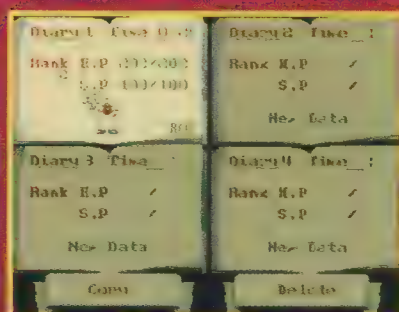


Appena ho letto il titolo sono andato in salottino. Ero contentissimo che a qualcuno fosse venuto in mente di prendere ispirazione dalle leggende nordiche per realizzare un'avventura fantasy basata sulle imprese del mitico Thor, il dio del tuono, figlio di Odino. E invece ho visto grande rammarico ed ho dovuto arrendermi all'evidenza del fatto che

ancora mente umana non è arrivata a tanto. Il suddetto gioco, altro non è, infatti, che una gradevolissima avventura interpretata, non dal già citato dio del tuono, ma da un giovane principe di nome Ali che felicemente ricorda molto Ael (protagonista della celeberrima trilogia di Streets of Rage) e che, per dirla in poche parole, non c'entra assolutamente niente con vichinghi, valchirie e roba simile. Le analogie tra TSoT e le saghe di SoR, tra l'altro, non si fermano affatto qui: le musiche dei due titoli sono state composte dalla stessa persona (Squillino i sanbari e rullino le trombe), cioè dal Mitico Yuzo Koshiro, secondo solo al grande genio musicale Jean-Michel Jarre (io che con i videogiochi c'entra poco ma mi andava di farvi sapere i



Il principe Ali esce dal castello all'inizio della grande avventura.



Il salvataggio mostra le caratteristiche e la posizione del nostro eroe.





Nei recessi delle grotte misteriose si nascondono oscure presenze e mostri selvaggi, ma anche creature benevole come questo genio. Naturalmente, dipenderà dalla situazione e dal punto in cui vi trovate capire se è il caso di correre a gambe levate o fare amicizia con il vostro nuovo alleato.



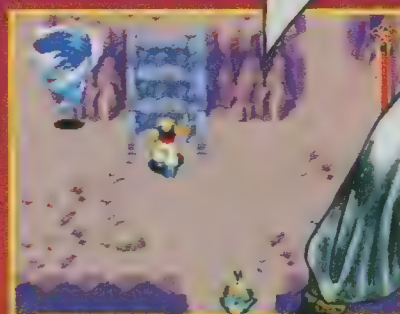
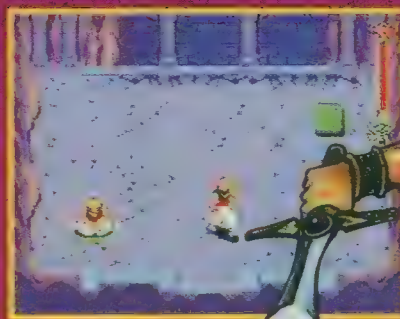
non sapete il fatto di...  
ma... 97-E Peter  
Gabriel dove lo mettiamo.  
All'inizio.

Lo scopo del gioco è, naturalmente, sconfiggere il nostro principe Ali e sconfiggere le solite forze del male guidate dal solito super-cattivone che, fatto per cambiare, si vogliono impadronire del nostro piccolo e insignificante pianeta (fra l'altro, detto volgarmente ma di no, ancora non rivisto e capire che cosa abbia di così importante è bello la Terra, a parte Random e i gol di Savicovic, da essere così interessante per tutti i malvagi dell'universo con volontà di conquiste militaristiche ed espansionistiche). Per portare a termine questo difficile compito, però, dovremo innanzitutto trovare un oggetto magico: il braccialetto del potere. Fatto questo, sarà necessario unire i quattro elementi fondamentali del mondo: l'aria, la terra, l'acqua e il fuoco. Fatto questo, saremo finalmente pronti per poter affrontare l'attacco finale all'invasione e (in caso di vittoria) a sentirsi ancora una volta degli eroi senza macchia e senza paura.

Oltre al braccialetto che, teoricamente, è un amuleto molto potente ma, in realtà, ha funzioni più che altro ornamentali ai fini dell'avventura, Ali avrà a sua disposizione un pugnale



Come sapete, ogni cascata che si rispetti nasconde una porta segreta.



Dovrete cercare molti oggetti speciali e armi super-potenziati prima di poter affrontare questo dragone!



Un bonus che potrà esservi molto utile per le ferite. La fata che vi accompagna vi darà certamente una mano per superare le avversità dell'avventura.





Anche i pesci tenteranno di farvi la pelle orchi al laghetto?



Un bestione di fine livello che vi farà sudare quattordici cantine.



Ogni tanto potrete acquistare bonus e cibo per sfamarvi o, contemporaneamente, curare le ferite che vi siete procurati in combattimento.



Parlavamo di presenze oscure nelle grotte sotterranee? Beh, non vi consiglio di affrontare questo mostro se non siete in forma!



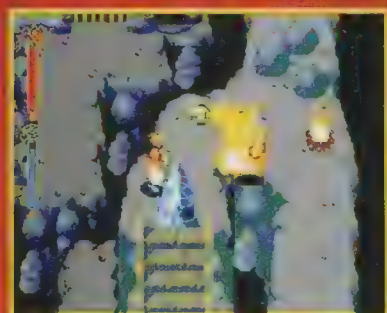
Questa arma con una potenza d'attacco decisamente troppo limitata è una serie di altre armi (come la spada, la falce, la mazza, ecc.), che potrete trovare lungo il suo cammino. Queste armi (una particolarità di quello gioco) non sono oggetti fucili interni, ma una sorta di bonus all'attacco dotati di una dritta più o meno limitata, sarà quindi assolutamente necessario fare un uso intelligente e non sprecare soldi a destra e a manca impiegandosi con nemici poco importanti. Usando poi i tasti e la croce direzionale del joystick, il nostro arma potrà compiere delle "mosse speciali" veramente distruttive (proprio come in un picchiattori che si ripetono) che rappresenteranno un problema tutt'altro che secondario per i nostri nemici. Certo, nella maggior parte delle parti dei giochi d'avventura, anche in TSOE, oltre alle armi, troveremo pozioni, bonus, oggetti speciali, incantesimi e altre armi che ci permetteranno di rivolgerci sia moralmente che fisicamente, curando le ferite che i nostri nemici ci hanno inflitto in combattimento. Inutile dire, ovviamente, che tali oggetti speciali sono preziosissimi e devono essere utilizzati in momenti cardinali dello sviluppo dell'avventura: sprecarli in un punto inadeguato significa avere seri problemi! Cos'altro dire? La grafica è decisamente ben realizzata (basta dare un'occhiata alle immagini di queste pagine per rendersene facilmente conto), i movimenti e le animazioni della spinta del giracolo Ali ricordano







Non mancano delle piccole sezioni vagamente a "rompicapo" in cui dovrete compiere semplici azioni o risolvere indovinelli ed enigmi.



La varietà di mostri che dovrete affrontare è un punto forte del gioco.



Con questa opzione potrete scegliere la vostra arma preferita.



molto quelle del famoso *Prince of Persia*, sebbene non siano state realizzate con le tecniche cinematografiche di quel mitico titolo, e la difficoltà del gioco è molto ben calibrata (non ci sono estremizzazioni, come nemici semplicissimi da battere o altri assolutamente impossibili da superare: la potenza e la cattiveria dei vostri avversari crescono di pari passo con la forza, l'esperienza e l'intelligenza del vostro eroe).

Detto questo mi non resta che augurarvi buon divertimento: quest'avventura è adatta a tutti i gusti e a tutte le età. Chi ama il genere sarà sicuramente entusiasta di giocarla e chi, al contrario, non ha mai giocato un'avventura in vita sua, può trovare in questo prodotto una facile e divertente iniziazione. Mano al joystick, dunque... e che la benedizione di Thor vi accompagni!

• Roy

Si Ringrazia Console Generation (Mi)

## THE STORY OF THOR

Questo è il genere di gioco che mi acchiappa di più, per cui il mio giudizio potrebbe sembrare poco obiettivo, ma vi assicuro che l'etica professionale mi costringe a esserlo. A parte la delusione iniziale dovuta all'errore di interpretazione del titolo, devo dire che *TSOT* è veramente ben realizzato graficamente e corposo come gioco: non ha quei momenti di calma piatta o di stallo tra il ritrovamento di un oggetto e l'altro. L'unica pecca è dovuta alla lingua giapponese che, nonostante i reiterati tentativi, non sono riuscito a tradurre. A giudicare da quel poco che sono riuscito a capire non sono noiosi ma, anzi, utili per il proseguo del gioco. Se qualcosa non vi è chiaro, comunque, potrete sempre richiamare la mappa e dare un'occhiata. Eccezionale, invece, il sonoro curato da Yuzo Koshiro, che anche questa volta ha dato prova della sua grandezza producendo una colonna sonora che rimarrà nella storia dei videogame (Bum! NdScarlet). Tutto sommato si tratta di un titolo decisamente bello che vale la pena di essere acquistato: assolutamente imperdibile, poi, per gli amanti del genere.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Facile e immediata. Con le mosse speciali poi è veramente il massimo.

### GRAFICA

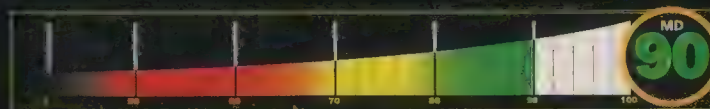
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Ottimi gli accostamenti cromatici, movimenti molto fluidi simili a *Prince of Persia*.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Iniziale è un attimo, spegnere il MD sarà traumatico. Provato notti insonni.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Yuzo Koshiro: un nome, una garanzia di qualità.



## SOTTO CONTROLLO





# ODIS S.R.L.

CONSOLLE • VIDEOGIOCHI • ACCESSORI • ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

**PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 • ROMA**  
**TEL. 06/7016436 • FAX 70303635**  
**OLTRE 1.000 TITOLI • 200 MQ DI ESPOSIZIONE**



REN E STIMPY	L. 49.900
COSMIC SPACE	L. 59.900
DRAGON'S REVENGE	L. 39.900
AWESOME POSSUM	L. 59.900
BARNEY'S HIDE	L. 59.900
DR. ROBOTNIK'S	L. 55.000
FUN'N GAMES	L. 39.900
SNAKE RATTLE	L. 39.900
SOCKET	L. 49.000
RACE DRIVIN	L. 29.900
GAUNTLET 4	L. 59.900
ZOMBIES	L. 69.000
GENERAL CHAOS	L. 39.000
WIZNLIZ	L. 39.900
G-LOC	L. 39.900
JAMES BOND 007	L. 49.900
JOE MONTANA F. 2	L. 24.900
TECMO BROWL	L. 55.000
DAVIS CUP	L. 85.000
OUTRUN 2019	L. 39.900
CHAKAN	L. 29.900
WOLFCHILD	L. 39.900
SPACE HARRIER 2	L. 29.900
GRINDSTORMER	L. 65.000
SHAQ FU	L. 109.000
COMBAT CARS	L. 59.000
CYBERBALL	L. 39.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 99.000
WIMBLEDON	L. 99.000
BALLAZ 3D	L. 79.900
DYNAMITE HEADDY	L. 79.900
ECCO THE TIDE...	L. 85.000
BEAVIS AND BUTT...	L. 89.000
CRYSTAL'S PONY	L. 69.900
DRAGON	L. 99.900
LEMMINGS 2	L. 99.000
BONKERS	L. 69.900
ANIMANIACS	L. 89.000
THE LAWNMOWER M.	L. 99.000
GENERATION LOST	L. 89.000
BUSY TOWN	L. 69.900
ROCK'ROLL RACING	L. 59.900
BRUTAL X	L. 89.000
COUNTING CAFE	L. 109.900
CLAYFIGHTER	L. 129.900
LA RUSSA BASEBALL 95	L. 139.900
TOYS	L. 69.900
PIGSKIN	L. 39.900
VIEW POINT	L. 140.000
HURRICANES	L. 135.000
RED ZONE	L. 119.000
CIRCUS MYSTERY	L. 129.900
MIGHTY MAX	L. 119.900
YOGI BEAR	L. 119.900
ROM CARD FATAL FURY 2	L. 19.000
ESPAN FOOTBALL	L. 139.900
ESPAN HOCKEY 95	L. 139.900
THE TICK	L. 129.900
BATTLE TANK	L. 59.900
DINO DINI'S	L. 119.900

## LE SUPER OFFERTE

INDY CAR	L. 69.900
RISE OF THE ROBOTS	L. 69.900
NBA JAM T.E.	L. 109.900
VIRTUAL BART	L. 44.900
BOOGERMAN	L. 44.900
ROCK'ROLL RACING	L. 44.900
BUBSY II	L. 69.900
WORLD CUP USA 94	L. 39.900
BALLZ 3D	L. 89.900
HULK	L. 89.900



JOYPAD TURBO 1 X	L. 89.900
DENNIS MILLER	L. 49.900
SEWER SHARK X	L. 69.900
BACH	L. 79.900
THE ORDE	L. 69.900
JURASSIC PARK	L. 69.900
WHOSHOT	L. 79.900
JOHNNY R.	L. 79.900
REBEL ASSAULT	L. 89.900
LEMMINGS	L. 69.900
GRIDDERS	L. 73.900
WAY OF THE WARRIOR	L. 69.900
SHADOW	L. 79.900
STAR CONTROL II	L. 84.900
SHERLOCK HOLMES	L. 89.900
BEACH VOLLEYBALL	L. 59.900
WAIALE GOLF	L. 85.000
VR STALKER	L. 89.900
TOM KITE GOLF	L. 59.900
OFF-WORLD INTERCEPTOR	L. 89.900
STATION INVASION	L. 69.900
THEME PARK	L. 89.900
SHOCK WAVE X	L. 59.900
SUPREM WARRIOR	L. 89.900
WORLD CUP GOLF	L. 89.900
DEMOLITION MAN	L. 99.900
SAMURAI SHODOWN	L. 82.900
CRIME PATROL	L. 86.900
SHOCK WAVE DATA DISK	L. 57.000



SUPER CONFLICT	L. 29.900
SUPER CASTLEV. IV	L. 39.900
GEORGE FOREMAN'S	L. 29.900
PLOK	L. 39.900
PAPERBOY 2	L. 29.900
BIZYLAND	L. 29.900
BUBSY	L. 29.900
COOL WORLD	L. 29.900
THE ADDAMS FAMILY	L. 29.900
KA-BLOOEY	L. 29.900
BLAZEON	L. 29.900
D-FORCE	L. 29.900
TOYS	L. 29.900
SUPERMARIO ALL STARS	L. 89.900
HEY PUNK ARE YOU	L. 29.900
DARIUS	L. 29.900
DRAGON'S LAIR	L. 29.900
JOHN M. FOOTBALL	L. 29.900
NHLPA HOCKEY	L. 29.900
AMERICAN GLADIATORS	L. 29.900
AMAZING TENNIS	L. 29.900
BATMAN RETURNS	L. 85.000
JURASSIC PARK	L. 49.900
FIRST SAMURAI	L. 59.900
ZOOL	L. 60.000
ININDO	L. 29.900
SUPER TROLL	L. 88.500
SUPER BOWLING	L. 29.900
FIREPOWER 2000	L. 29.900
ALFRED CHICKEN	L. 87.800
CLAYMATES	L. 79.900
MEGA MAN SOCCER X	L. 95.900
CALIFORNIA GAMES	L. 29.900
THUNDER SPIRITS	L. 29.900
CHAVEZ	L. 76.000
STAR TREK TNG	L. 49.900

## ACCESSORI MEGA DRIVE

JOYPAD 6 TASTI	L. 24.900
PRO 4 PROFESSIONAL CONTROL PAD	L. 29.900
CHALLENGER SUPER JOYPAD	L. 24.900
JOYPAD INFRAROSSI	L. 29.900

## ACCESSORI SUPER NINTENDO

SN PROPAD	L. 34.900
SPEED PAD 6 TASTI	L. 34.900
SUPER 1	
SUPER TURBO JOYSTICK	L. 39.900

DREAM TV	L. 29.900
BEBE'S KIDS	L. 49.900
WORLD CUP STIKER	L. 99.000
HARDBALL III	L. 89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
STUNT RACE	L. 99.000
BAZOOKA BLITZ	L. 29.900
SOCCER KID X	L. 79.900
YOGI BEAR'S	L. 99.900
THE UNTOUCHABLES X	L. 87.000
SUPER GODZILLA	L. 81.000
ARCANA	L. 29.900
SMASH TENNIS	L. 79.000
ROBOCOP 3	L. 29.900
BILL LAIMBEER'S	L. 29.900
DOUBLE DRAGON V	L. 99.000
POWER RANGERS	L. 109.000
THE INCREDIB. HULK	L. 86.000
EEK THE CAT	L. 79.900
MAXIMUN CARNAGE	L. 99.000
FIEVEL GOES WEST	L. 99.000
GREAT CIRCUS MYSTERY	L. 99.000
WILD SNAKE	L. 69.000
SUPER MORPH	L. 79.900
VIRTUAL BART	L. 89.900
SPEED RACER	L. 79.900
SUPER ADVENTUR ISL. 2	L. 89.900
ANIMANIACS	L. 89.000
GHOUL PATROL	L. 85.000
PITFALL	L. 139.900
SHAQ-FU	L. 92.000
BRUTAL	L. 99.900
CANNONDALE CUP	L. 119.000
HURRICANES	L. 89.900
MIGHTY MAX	L. 99.900
MICHAEL JORDAN	L. 99.000
TINY TOON 2 WILD.	L. 99.000
STAR TREK STARFLEET	L. 99.000
POWER INSTINCT	L. 99.000

## LE SUPER OFFERTE

POWER RANGERS	L. 119.900
RISE OF THE ROBOTS	L. 69.900
STREET RACER	L. 69.900
INDY CAR	L. 79.900
NBA JAM T.E.	L. 129.900
WORLD CUP USA 94	L. 39.900
DONKEY KONG	L. 109.900
SHAQ FU	L. 99.900
IL RE LEONE	L. 79.900
VIRTUAL BART	L. 59.900
YOGI BEAR	L. 99.900
BUBSY	L. 29.900
MICHAEL JORDAN	L. 99.900
WORLD CUP STRIKER	L. 99.000
RETURN OF THE JEDI	L. 79.900
ECKE THE CAT	L. 79.900
THE GREAT CIRCUS MISTERY	L. 99.900
BLACKHAWK	L. 71.000
BRUTAL	L. 89.900



## LE SUPER OFFERTE

WWF RAW	L. 32.000
GEORGE FOREMAN'S	L. 32.000
BATTER UP	L. 29.900
NBA JAM	L. 29.900
NBA JAM T.E.	L. 69.900
MONSTER TRUCK	L. 32.000
DRACULA	L. 32.000
HOOK	L. 29.900
STRIDER RETURNS	L. 29.900
JURASSIC PARK	L. 29.900
LA SIRENETTA	L. 19.900
PINBALL DREAMS	L. 29.900
ALIEN 3	L. 29.900

**GAME GEAR**  
**COLUMNS**  
**+ 1 GIOCO**  
**L. 179.900**



SAMURAI SPIRITS	L. 79.900
THE SUPIER	
SPN	L. 79.900
TOP PLAYER'S GOLF	L. 79.900
SUPER SIDE KICKS 2	L. 79.900
ART OF FIGHTING 2	L. 99.900
FATAL FURY SPECIAL	L. 99.900
TOP HUNTER	L. 99.900
FLYING POWER DISC	L. 99.900
FOOTBALL FRENZY	L. 79.900
ASD LAST GUARDIAN II	L. 79.900
SONIC WINGS 2	L. 79.900
KING OF THE MONSTERS II	L. 79.900
THE KING OF FIGHTERS 94	L. 89.900
JOYJOY KID	L. 79.900
SUPER REAL ACTION GAME	L. 79.900
LAST RESORT	L. 79.900
BURNING FIGHT	L. 79.900
KARNOU'S REVENGE	L. 79.900
BASEBALL STARS 2	L. 79.900
SAMURAI SHODOWN	L. 99.900
LEAGUE BOWLING	L. 79.900
NAM 1975	L. 79.900



## LE SUPER OFFERTE

THE LAWNMOWER MAN	L. 49.000
WWF RAW	L. 32.000
MONSTER TRICK	L. 32.000
GOLF CLASSIC	L. 32.000
ITCHY SCRATCHY	L. 32.000
SEA QUEST	L. 32.000
TARZAN	L. 49.900
DENNIS	L. 29.900
POWER RANGERS	L. 39.900
DONKEY KONG	L. 39.900
NBA JAM	L. 29.900
MICRO MACHINES	L. 59.900
TETRIS	L. 39.900
MUHAMMAD ALI	L. 39.900

**GAME BOY**  
**+ 1 GIOCO**  
**L. 119.900**

**CONSOLLE DELLE MIGLIORI MARCHE**  
**A PREZZI ECCEZIONALI!!**

**10 INCHI**  
**UNA VASTISSIMA**  
**SCELTA DI GIOCHI**  
**A PREZZI UNICI ED**  
**IRRESISTIBILI PER...**



**JAGUAR**



**MEGA 32 X**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA • RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE • PREZZI IVA INCLUSA



## PIATTAFORME

Casa: **SONY**

N°Giocatori: **1**

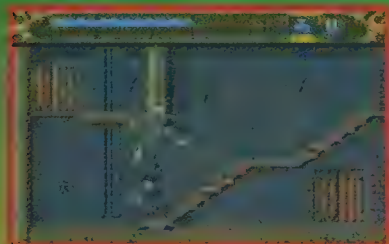
Continua?: **PASSWORD**

Livelli di difficoltà: **1**

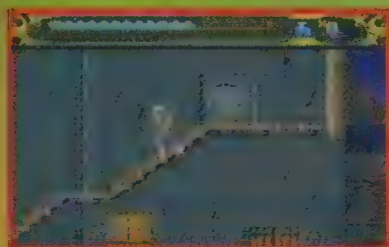


Negli ultimi dieci anni gli studios hollywoodiani hanno subito una vera e propria colonizzazione finanziaria da parte delle multinazionali

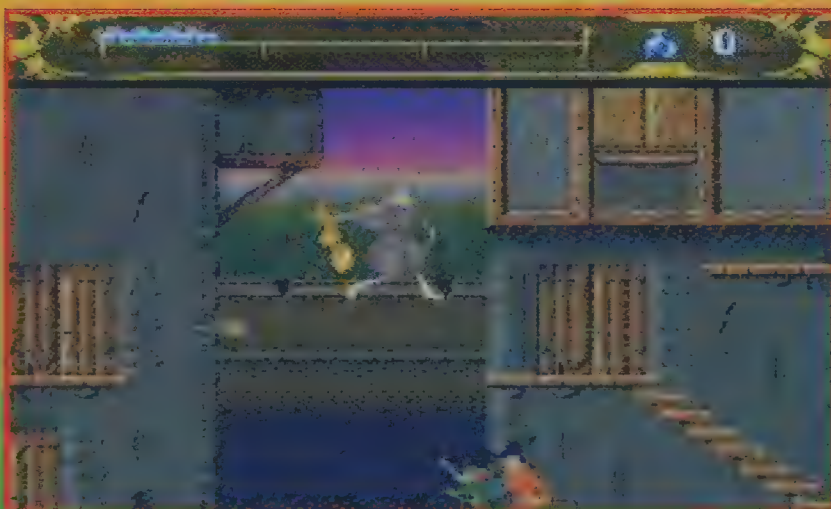
giapponesi: così, il gruppo MCA-Universal è passato sotto il controllo della Matsushita, mentre la Columbia-TriStar è stata acquisita dalla Sony Corporation. Non c'è quindi da stupirsi se la rivisitazione cinematografica del romanzo gotico di Mary Shelley, "Frankenstein" (una produzione TriStar affidata al regista britannico Kenneth Branagh), dia origine a un tie-in in formato Super Nintendo pubblicato sotto etichetta Sony Imagesoft: questa convergenza fra industrie cinematografiche e di videogiochi (la cosiddetta "Siliwood") è ormai un dato di fatto, tanto che ogni produzione in celluloidi che si rispetti porta con sé l'inevitabile appendice videoludica. Il problema, in questi casi, sta nella tendenza dei produttori a considerare il videogioco come una parte marginale, accessoria e periferica del progetto commerciale generale che ruota intorno ai film ad alto budget. E così ci troviamo di fronte a giochi mediocri come questo *Frankenstein*, un banale platform arricchito da sporadici elementi adventure. Il giocatore controlla la Creatura, il cui



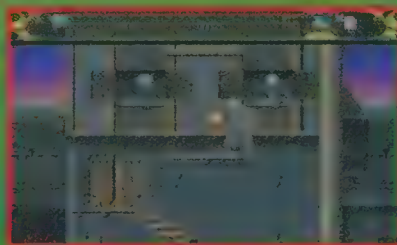
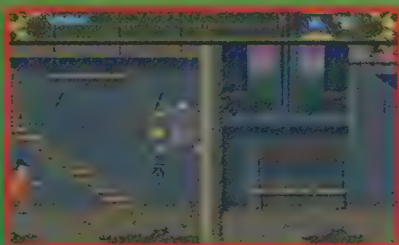
Frankenstein ricalca i canoni più classici del genere a piattaforme.



La grafica, come potete vedere da queste foto, non è molto curata.



Con il bastone incendiato potrete fare molti danni ai vostri nemici: purtroppo lo sprite principale, il mostro di Frankenstein, è decisamente goffo...



sprite attraversa lo schermo con un ridicolo incedere claudicante e affronta orde di uomini e animali che, terrorizzati, gli si scagliano contro a vista: le sue armi consistono in un rozzo bastone di legno, che può essere incendiato per infliggere danni maggiori e per fungere da torcia, e in scariche di elettricità, che possono essere emesse quando l'energia vitale è superiore al 50%. I livelli sono strutturati secondo i modelli classici dei giochi a piattaforme e sono zeppi di scale, porte e passaggi segreti. Per arrivare all'uscita, però, occorre anche gestire un vero e proprio inventario, in cui raccogliere le chiavi e gli oggetti rinvenuti, che in alcuni casi bisogna combinare opportunamente, così da ottenere nuovi oggetti, indispensabili al proseguimento. La possibilità di riprendere una partita interrotta dall'ultimo livello completato è garantita da un sistema di password.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (To)

# MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN SUPER NES

## M. SHELLEY'S FRANKENSTEIN

Se il film di Kenneth Branagh è stato abbastanza deludente, non si può dire di meglio di questa versione videoludica, ennesimo esempio di tie-in insipido e privo di ispirazione, concepito più per motivazioni commerciali che sulla spinta di un autentico moto di creatività. I programmatori della Bits Corporation si sono limitati a confezionare un platform-adventure dal livello qualitativo appena dignitoso: lo sprite del protagonista non ha nulla di suggestivo e lo stesso vale per i fondali e i nemici, disegnati in modo piuttosto approssimativo. Ci sono poi dei tocchi di superficialità, come i piedi della Creatura che si sovrappongono irrealisticamente agli scalini quando si sale una scala. In pratica *Frankenstein* si riduce a una sequenza poco entusiasmante di salti, bastonate, passaggi segreti e interruttori da azionare, e resta quasi sempre una creatura inanimata; gli unici barlumi di vita si scorgono quando sono tirati in ballo gli elementi adventure. Per il resto, encefalogramma piatto: mediocre il gioco, un flop il film. Leggete il libro.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Data l'animazione abbastanza elementare della Creatura, il controllo risulta poco soddisfacente: in particolare per quanto riguarda le fasi di combattimento.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli stimoli a impegnarsi fino alla conclusione del gioco vengono dagli elementi adventure, come la gestione dell'inventario, che danno un po' di profondità.

### GRAFICA

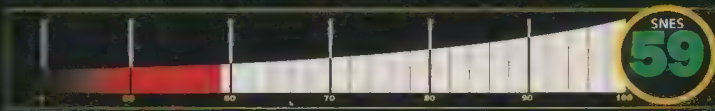
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo sprite principale assomiglia a un personaggio di un film di fantascienza, ma la grafica è molto elementare.

### SUONO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anche in questo caso, sufficienza risicata: la musica è molto elementare e non contribuisce a creare un'atmosfera.



## SOTTO CONTROLLO



Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere.



# ROMPICAPO

Casa: **TIME WARNER INTER.**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3**



Per rendere tutto più complicato, il gioco è stato prodotto per PC senza richiamare alla nostra memoria quei trabocchi mentalmente pre-

senza nella maggior parte delle località balneari italiane. Ma si vuole provare la biglia da non far cadere nei fori del piano di legno, ma tramite una previsione della stessa ed opera di un volante di plastica? Gli elementi aggiunti nel nostro caso sono "mentale" e "buhi per farla che si allargano e si spostano, i personaggi e i movimenti vari senza contare l'ovvia marea di questi e le cronache e rotazioni del piano di gioco sterminabili col joystick. Oltre al tentativo di raggiungere il gol attraverso strade a ostacoli e trabocchi, ad ogni cambio di scenario accediamo al classico bobina acchiappapallone, banco di prova per la manovrabilità: quest'ultima dispone col tempo un buon elemento di difficoltà, passando dalle prime nervosi anti-controllo alla capacità di fare più mosse agli ostacoli mortali, tentiamo con il continuo miglioramento personale, perfino in questo campo, il tempo mette a un crescente livello di difficoltà del gioco che richiama la monotonia dettata da un meccanismo forse un po' troppo statico, non facendone certo un'esperienza veramente qualcosa di originale, almeno per l'entusiasmo del genere a cui appartiene. A un punto mi chiedo, a quando uscirà dalla su citata?

• **Dwell 2000**

Si ringrazia Future Games (Mi)



Tama è probabilmente uno dei titoli più originali degli ultimi tempi.



Come potete vedere il gioco vi propone livelli sempre diversi e complessi.



Per non correre sulla palla per superare le zone più difficili.

## TAMA

Pur non essendo un titolo attesissimo Tama è stato considerato (e pubblicizzato) da molte riviste specializzate del settore come l'avvento di un gioco "originale", forse il primo di un nuovo genere a comparire su una console di videogiochi da casa, sebbene affondi le sue radici in quelle vecchie scatole di latta che potevamo trovare nei bar delle spiagge, dove si poteva vincere una biglia se la si portava in fondo a un labirinto pieno di buchi e di ostacoli di vario genere. Ovviamente la trasposizione su console ha avuto i suoi doveri e obbligati ritocchi: percorsi più complessi, a uno o più piani, piattaforme in movimento e notevoli variazioni grafiche come l'introduzione dello zoom (davvero utile e curato), il tutto accompagnato da una colonna sonora semplicissima ma ben realizzata e adatta allo spirito e da una presentazione che riesce perfettamente a rappresentare l'atmosfera. Anche questo PlayStation, gente!

AGIRE & PENSARE

**A** ○ ○ ○ ○ ○ **P**

## PLAYSTATION

### GIOCABILITÀ

Tutto molto intuitivo, a volte la risposta ai comandi non è, però, immediata.

### GRAFICA

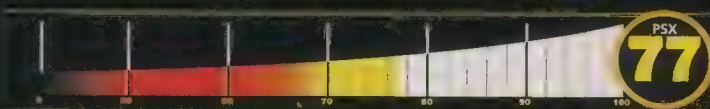
A parte le texture e alcuni piani di buon disegno, niente di più.

### SFIDA

Nonostante l'assenza dell'opzione di salvataggio lo finirete in fretta.

### SONORO

Alcuni effetti grafici e musiche rilassanti, niente di più.



## SOTTO CONTROLLO



N.B. Il joystick è in parte configurabile.

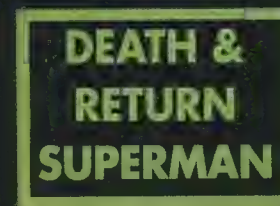
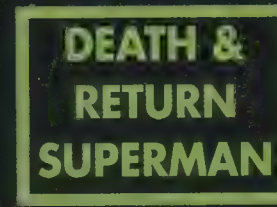
PROVE

60

APRILE 1995



# SUPERNINTENDO

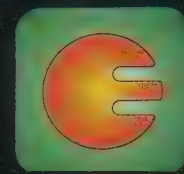


e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE.

SCOPRICI CON LA

CHIAMATA GRATUITA  
**NUMEROVERDE**  
**167-018820**







# SUPER NINTENDO

e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a



LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE.

SCOPRICI CON LA

CHIAMATA GRATUITA  
**NUMERO VERDE**  
**167-018820**

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

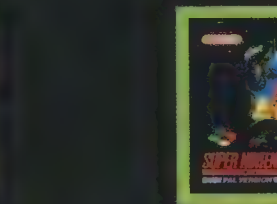
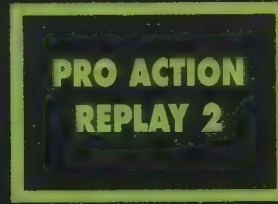
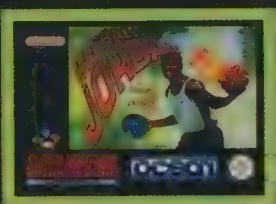




# SUPERNINTENDO



TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE



e

d

i

m

e

d

i

a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE.

SCOPRICI CON LA

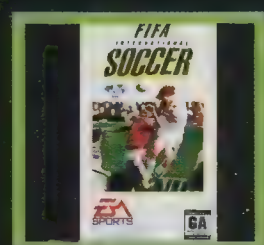
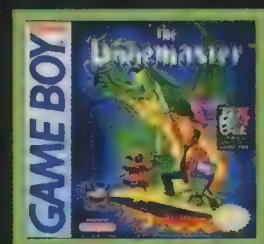
CHIAMATA GRATUITA  
**NUMEROVERDE**  
167-018820







# GAME BOY



LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE.

SCOPRICI CON LA

CHIAMATA GRATUITA  
**NUMERO VERDE**  
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE





EARTH WORM JIM • DONKEY KONG COUNTRY • SONIC & KNUCKLES

GAME  
power

# help

A 102 • N° 4



EARTHWORM JIM

SNES-MD

SONIC & KNUCKLES

MD

TERZA PARTE

DONKEY KONG COUNTRY

SNES

SECONDA PARTE

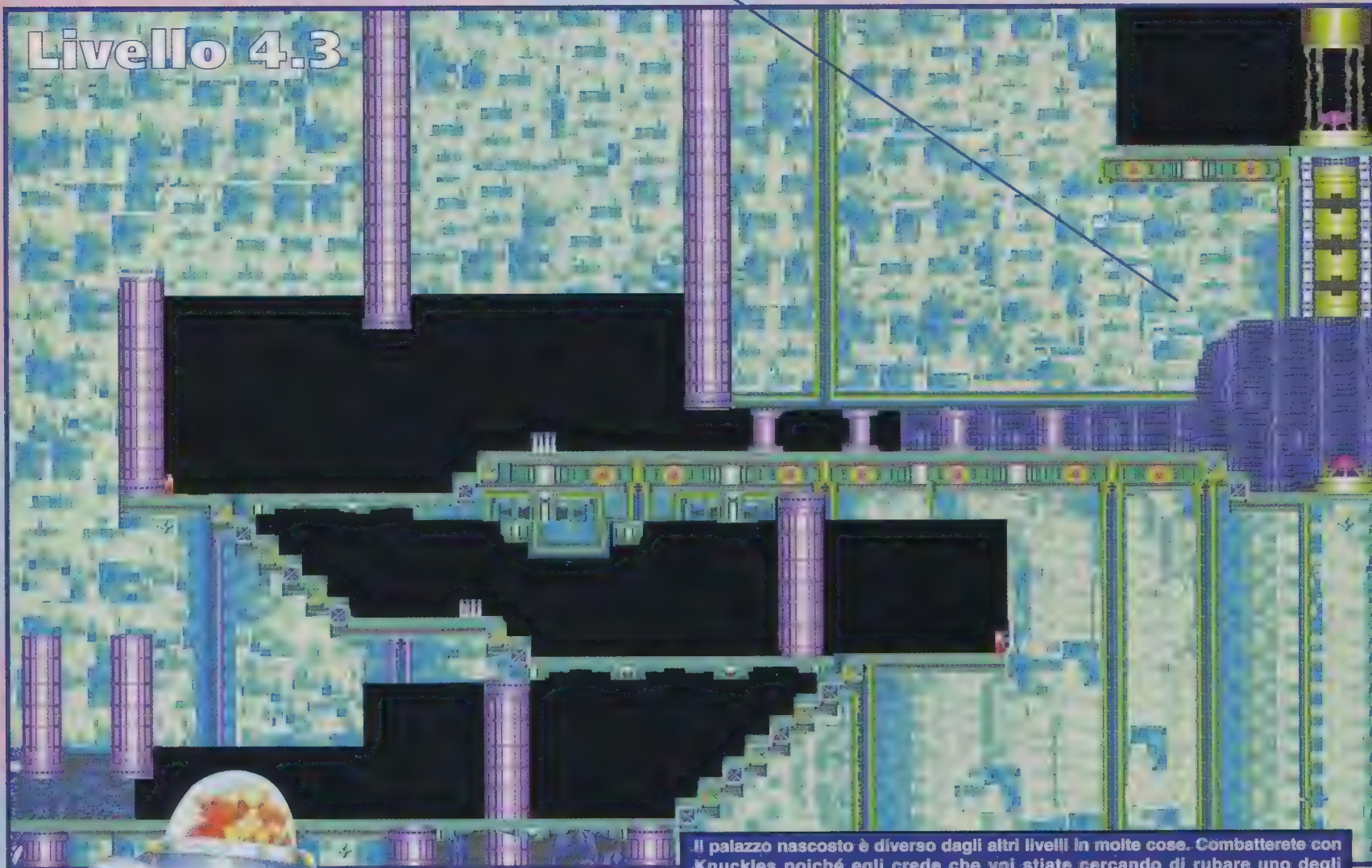
4



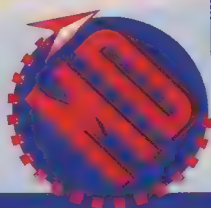
# PALAZZO NASCOSTO

In questa camera verrete risucchiati da un tubo fino a un livello superiore: vi basterà rimanere sotto di esso.

Livello 4.3



Il palazzo nascosto è diverso dagli altri livelli in molte cose. Combatterete con Knuckles poiché egli crede che voi stiate cercando di rubare uno degli smeraldi. Capirà presto chi è il vero nemico e tenterà di combattere Robotnik. Il gioco è ancora veloce e frenetico ma la trama, ogni tanto, si svilupperà facendovi capire con precisione quello che sta succedendo davvero. La grafica di questo livello è veramente molto bella e ben realizzata. Preparatevi a essere risucchiati dai tubi, lanciati nel vuoto e scagliati nelle stanze: al giorno d'oggi non si gioca più come una volta e i porcospini si aspettano qualcosa di più dalla vita di una semplice tazza di latte!



Eccoci arrivati alla terza parte della soluzione di Sonic & Knuckles. Questo gioco enorme diventa sempre più difficile di livello in livello. Ogni situazione crea nuovi problemi per il nostro caro e vecchio porcospino. I fondali sono veramente un piacere per gli occhi e la giocabilità è profonda e frenetica. Se giocate con Knuckles potrete vedere la fine del gioco in questa parte della soluzione, mentre combatte con un Sonic robotico, ma il porcospino dovrà aspettare il mese prossimo per la conclusione dell'avventura.

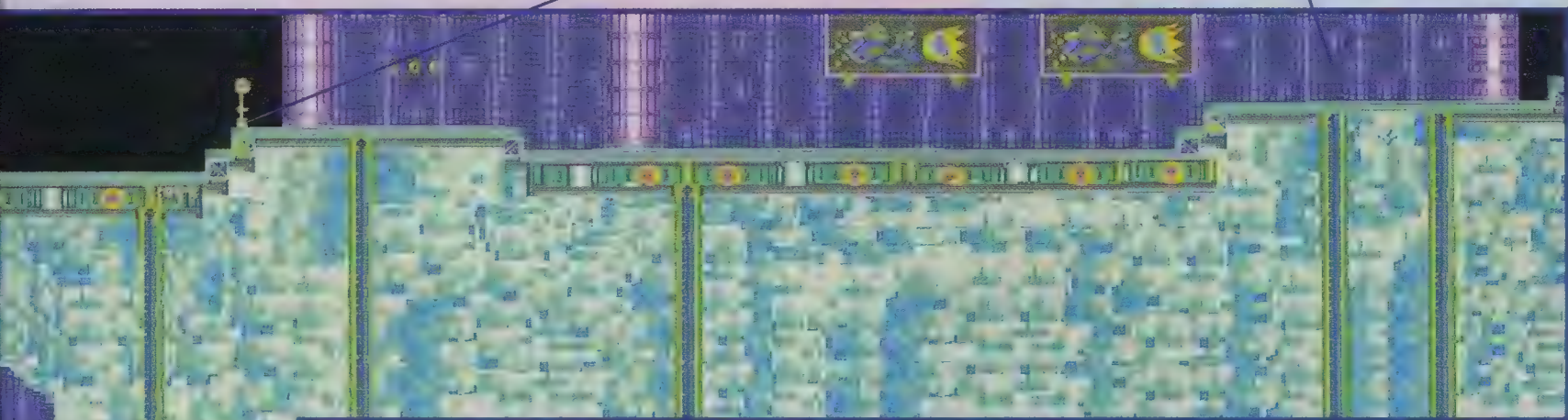
SEGA ● PIATTAFORME

# SONIC & KNUCKLES

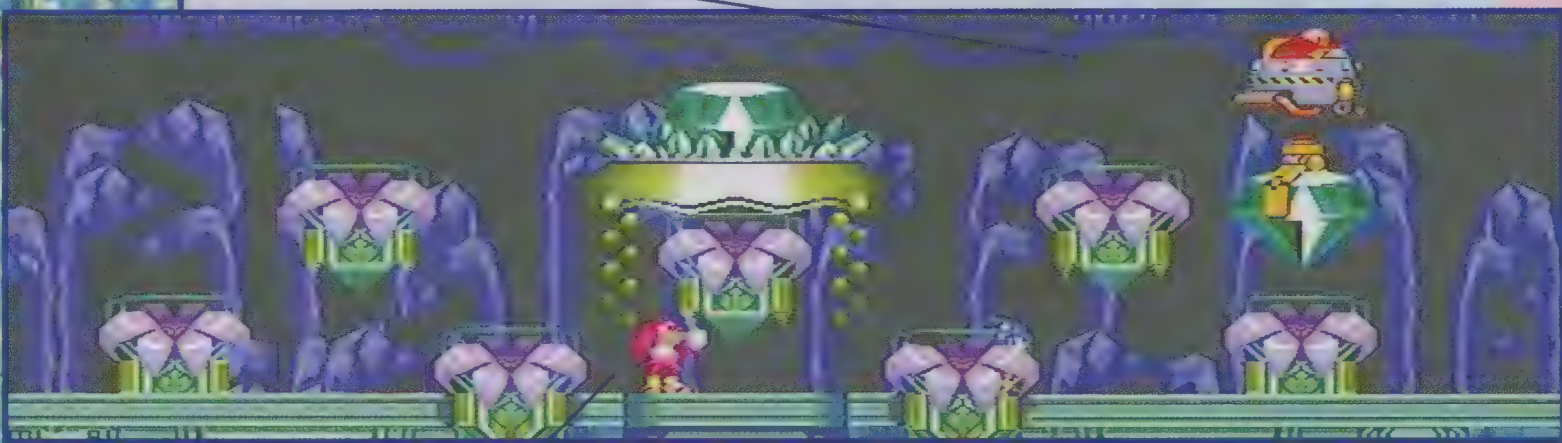


Colpite questo salvataggio nel livello in modo da non doverlo ripetere dall'inizio.

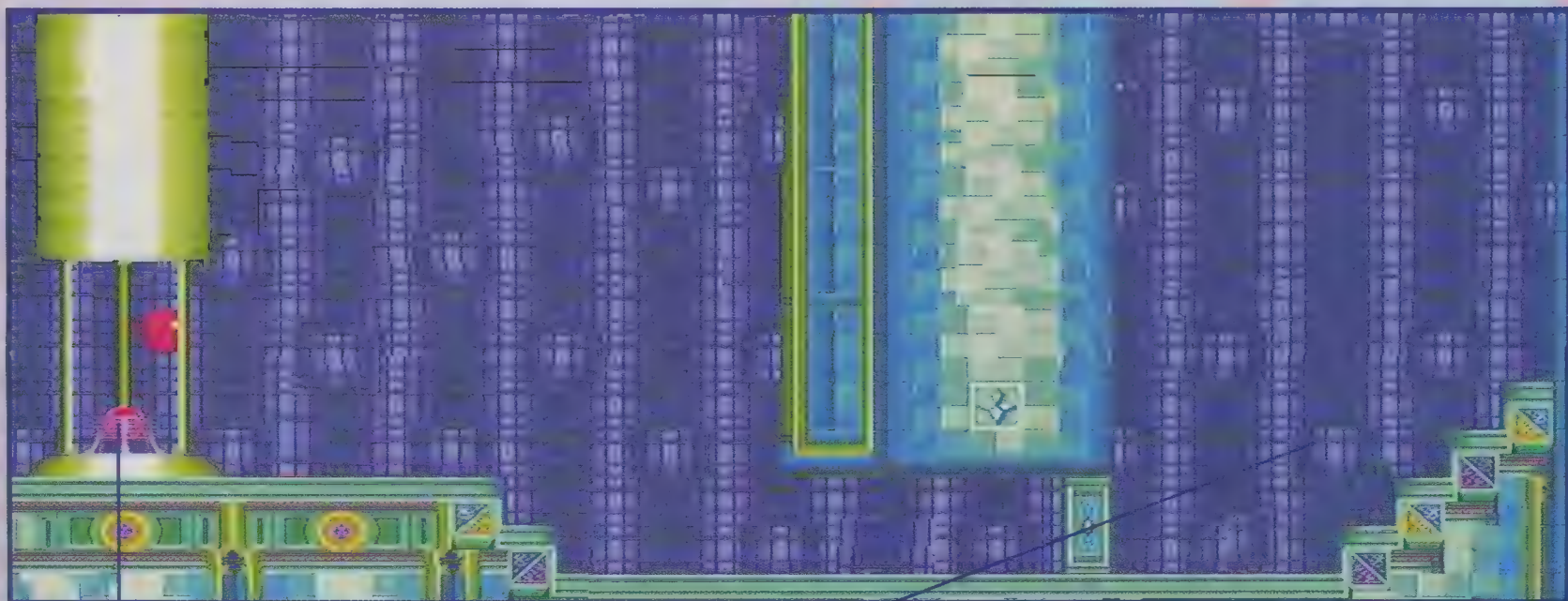
Potrete sedervi e guardare lo sviluppo della storia per un paio di minuti.



Robotnik toglie lo smeraldo da questo punto. Knuckles capisce che non è Sonic il vero nemico e diventa chiaro chi sia il cattivo della situazione.



Knuckles scuote il pugno contro il nemico e tenta di abbatterlo con tutta la sua forza, ma è tutto vano.



Grazie a questo congegno potrete arrivare al livello successivo. L'azione è praticamente automatica in questo punto, ma siate pronti col joypad quando verrete risucchiati.

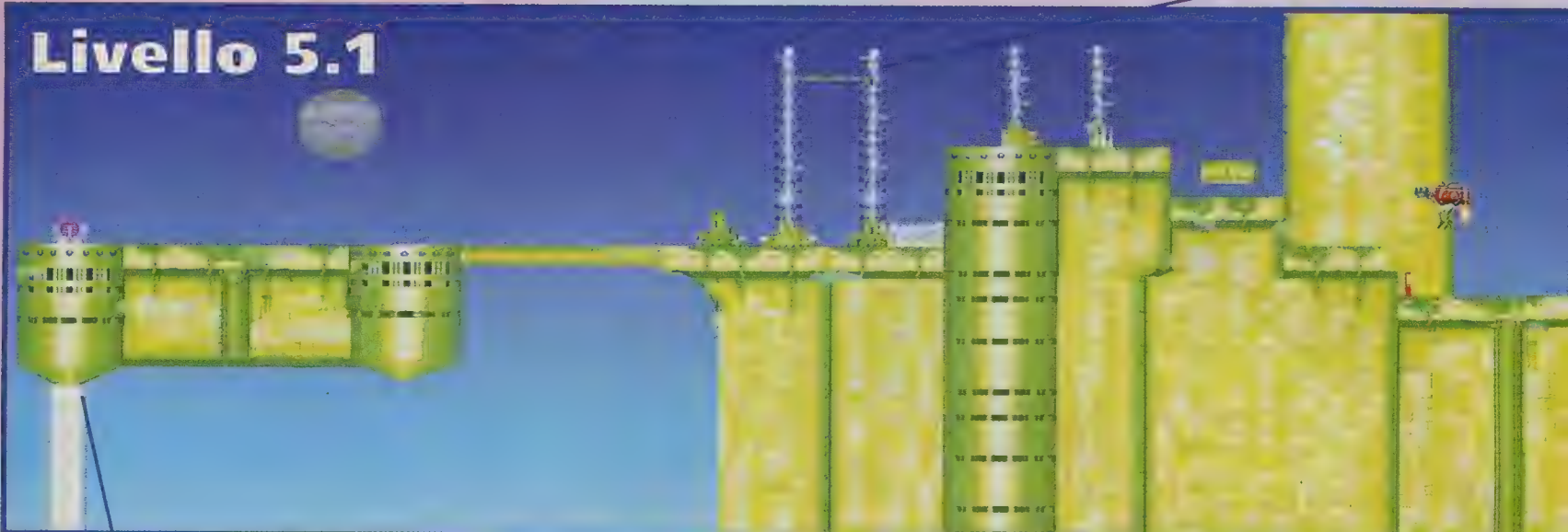
Alla fine, i due eroi mettono da parte i loro problemi personali per unire le forze contro il nemico comune. Robotnik fa crollare il pavimento sotto i loro piedi e i due cadono a un livello sottostante davanti a un'altra porta.



## SANTUARIO DEL CIELO

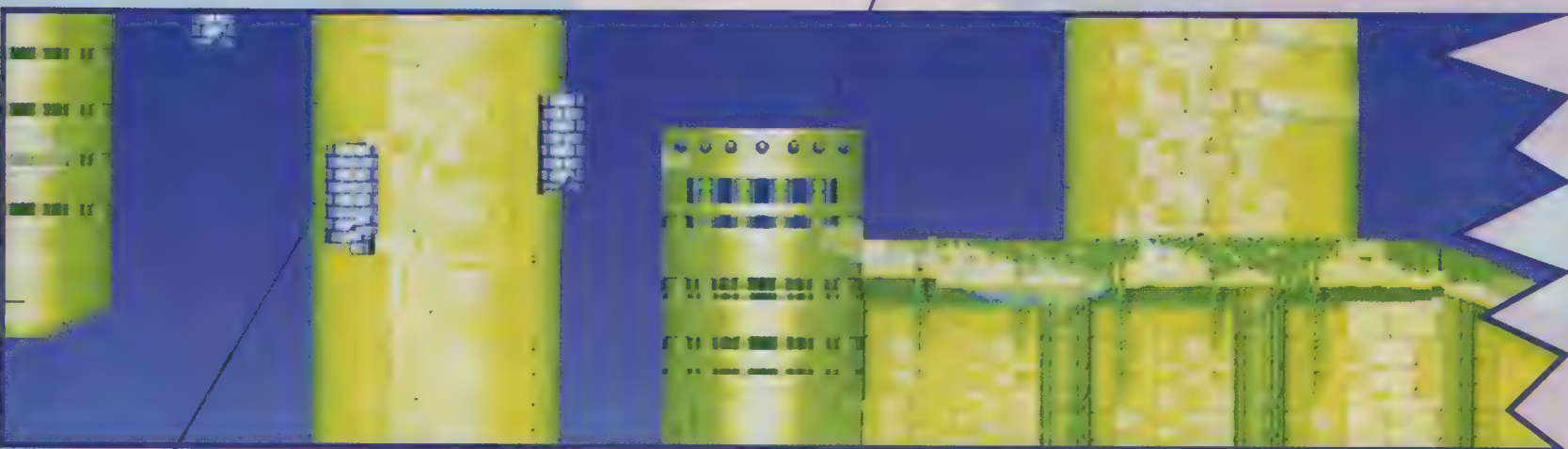
Aggrappatevi a questa sbarra e lasciate che vi faccia salire abbastanza da saltare oltre le punte. È una questione di tempismo e non dovrebbe essere troppo difficile.

### Livello 5.1



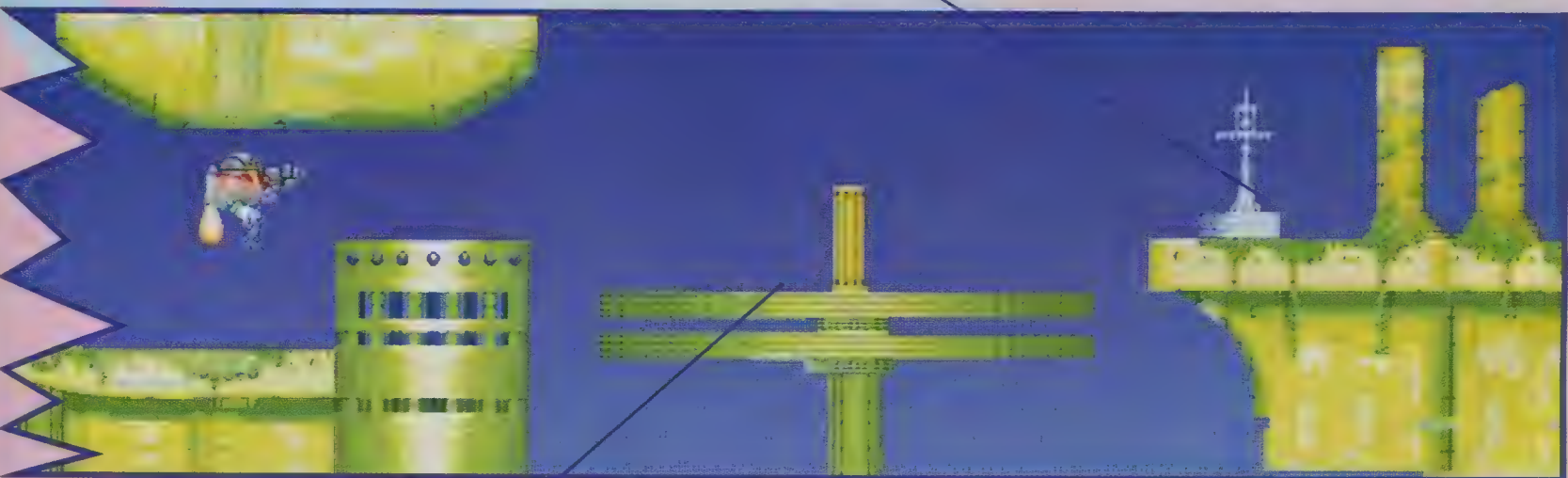
Sonic & Knuckles arrivano a questa struttura all'inizio del livello. Sullo sfondo potete vedere il palazzo di Robotnik, che sembra un po' la Morte Nera di Guerre Stellari.

Queste colonne si alzano e si abbassano e Sonic dovrà aspettare che il pilastro sia a portata di salto prima di continuare in questo velocissimo livello.



Se cadete da un ponte o da una piattaforma crollata potrete avere qualche chance di sopravvivere arrivando a un livello inferiore.

Le fontane sono puramente estetiche, quindi non perdetevi tempo tentando di usarle in qualche modo: e non dimenticatevelo mai!



Queste ruote semoventi possono farvi venire la nausea: per salvarvi rimanete sul bordo e saltate quando siete nella direzione giusta.

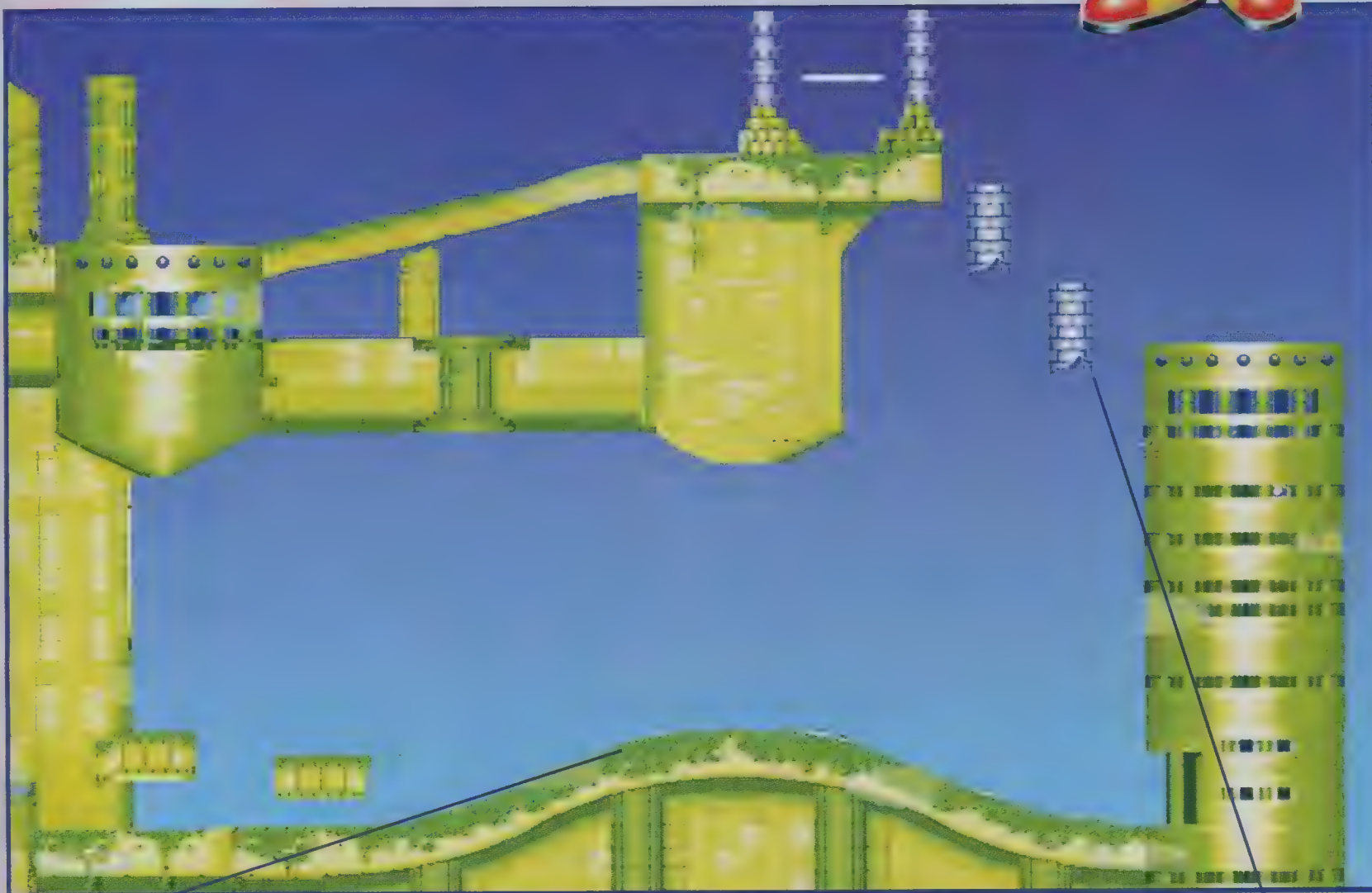




Questo ponte con le pietre che cadono quando ci mettete sopra il piede, non dovrebbe davvero rappresentare un problema per il giocatore di Sonic esperto.



Queste strutture fluttuanti vi faranno venire le vertigini! Le regole nei giochi di Sonic sono semplici: se è un ponte probabilmente crollerà, se è cattivo saltategli in testa e se siete chiusi in un angolo saltate fuori in rotazione. Questo livello vi forzerà a usare tutti questi trucchi. Incontrerete uno o due guardiani lungo il cammino, come Robotnik su un affare volante alquanto buffo. Naturalmente non mancano tutti i pericoli e le difficoltà tipiche di questo genere di giochi: fate attenzione alle truppe di Robotnik armate fino ai denti con fucili laser!



Usate questa collina per aumentare al massimo la velocità e lanciarvi a tutta birra nel livello.

Queste colonne sospese cadranno a pezzi non appena ci metterete un piede sopra, quindi, in questa fragile sezione del livello, vi conviene continuare a muovervi.



Saltate da queste nuvolette per arrivare alle piattaforme superiori.

## Livello 5.1 Cont.



## GUARDIANO

Robotnik sorvolerà la zona con questa macchina mortale. Sotto il macchinario vedrete una palla rossa che si muoverà da destra a sinistra. Nei panni di Sonic, per evitare la sfera, non potrete fare altro che andare sulle due piattaforme, situate alle estremità dello schermo. Quando la palla sta per colpirvi, saltate dalla piattaforma e colpite la parte inferiore del macchinario volante. Quando il colpo va a segno la macchina lampeggia e dopo pochi colpi ben assestati si disintegrerà con molte piccole, ma devastanti, esplosioni. Quando avrete vinto apparirà un trasportatore: prendetelo e passate oltre.



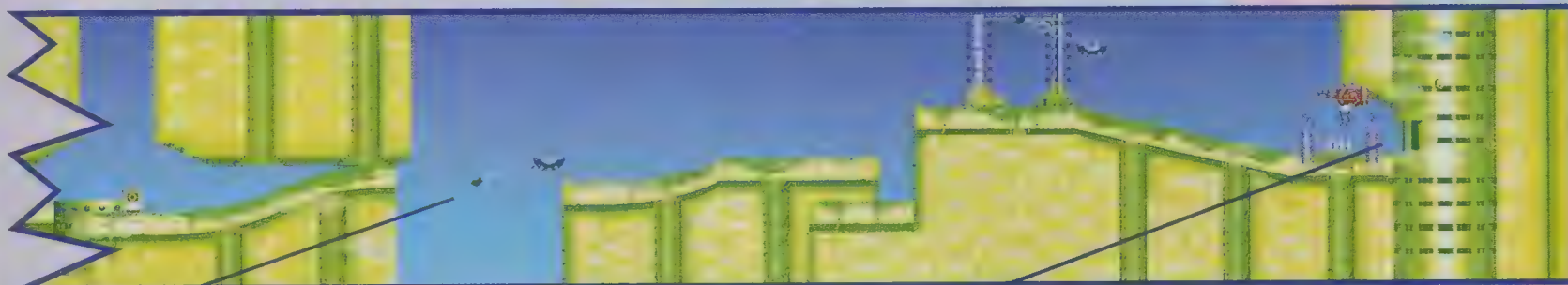
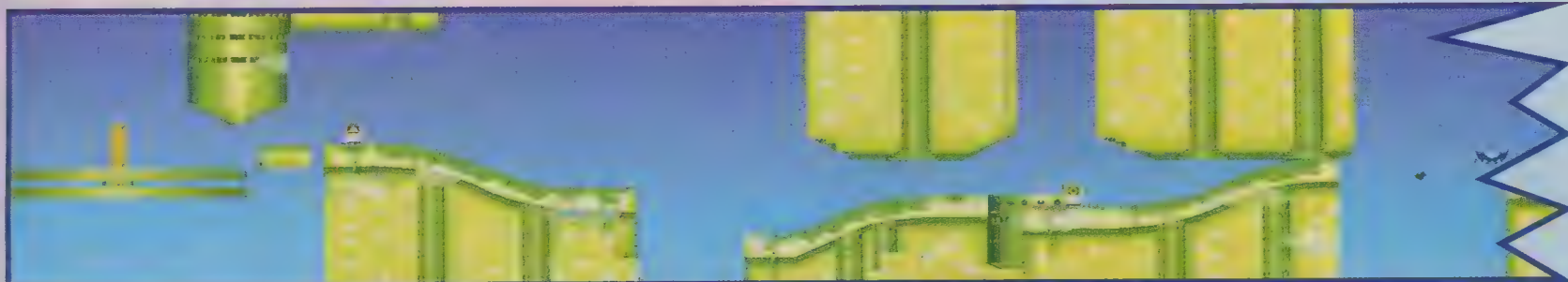
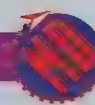
Saltate su questa macchina per non rischiare di beccarvi un colpo di laser sul vostro didietro blu.



Esatto: un altro ponte che crolla sotto i vostri piedi. Vi conviene fare attenzione perché il salto è davvero alto.

Colpite il salva-posizione in modo da ricominciare il livello da questo punto.





● Potrete usare questa sorta di catapulta per raggiungere la piattaforma successiva, ma fate attenzione alla mira o finirete sulle punte. Se state correndo al massimo della velocità potrete saltare il buco.

● I conigli scappano da questa porta inseguiti dai cattivi. Fate molta attenzione a non rimanere impalati sulle punte.



● Ci sono molti modi per attraversare il livello, spesso scegliendo se prendere una strada più in alto o una più in basso. Come già detto, se scegliete la strada in basso fate molta attenzione a non cadere!

● Potrete fermarvi per un caffè in questo punto. Entrambi i ponti crolleranno sotto i vostri piedi, se ci passerete sopra (chiunque abbia costruito questo posto doveva essere ubriaco)!

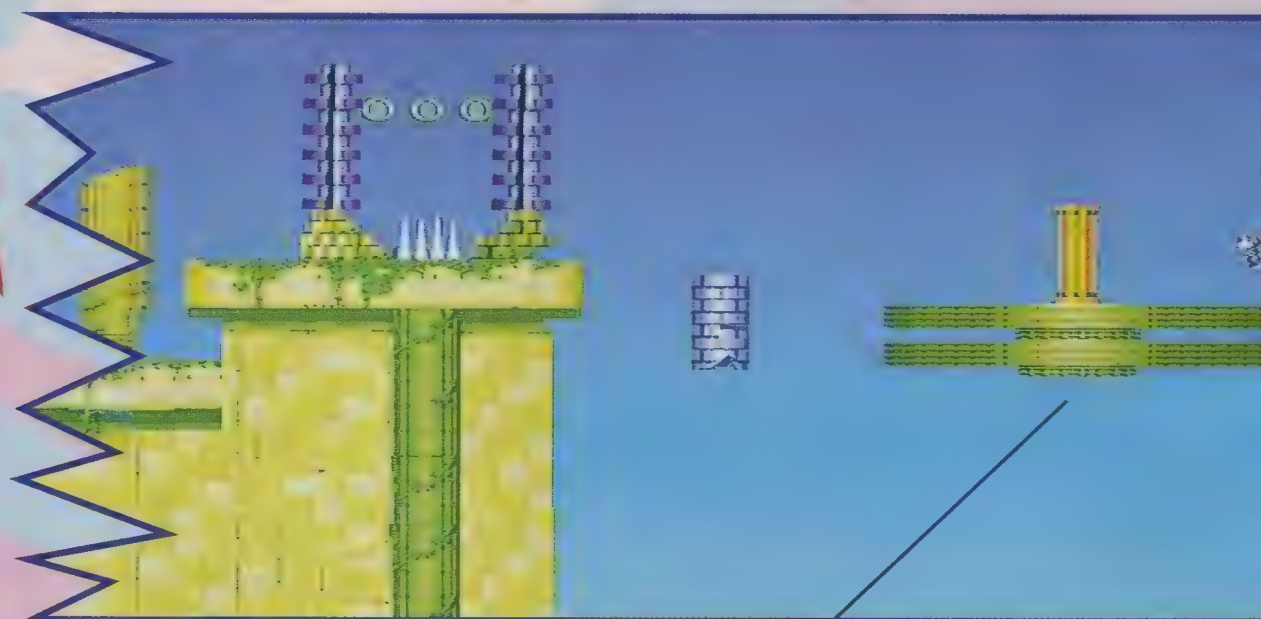


C'è uno scudo di fuoco in questo punto. Potrete attaccare e difendervi molto meglio, cosa che vi sarà utile in questo difficile livello.

## Livello 5-1 Cont.

### GUARDIANO

Questo cattivone ha un cerchio di uova attorno al macchinario volante. Aspettate nell'angolo che venga verso di voi quindi saltateci sopra. Quando si ferma, dopo l'attacco, approfittatene per continuare a colpirlo. Quando cadranno tutte le uova potrete farlo fuori definitivamente.

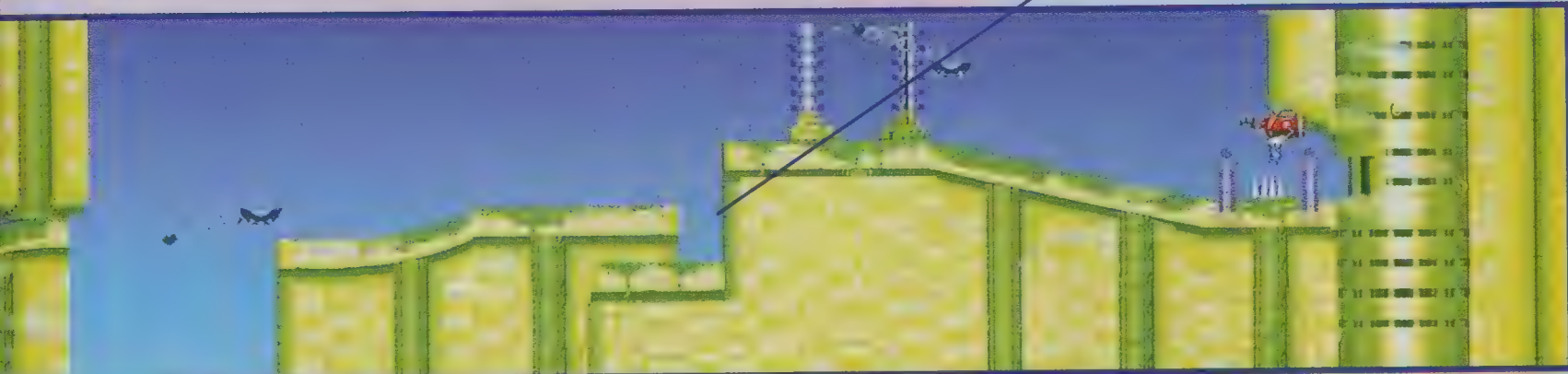


Questa doppia ruota girevole si comporta, essenzialmente, come quelle singole: è l'ultima difficoltà prima del salvataggio all'interno del livello.



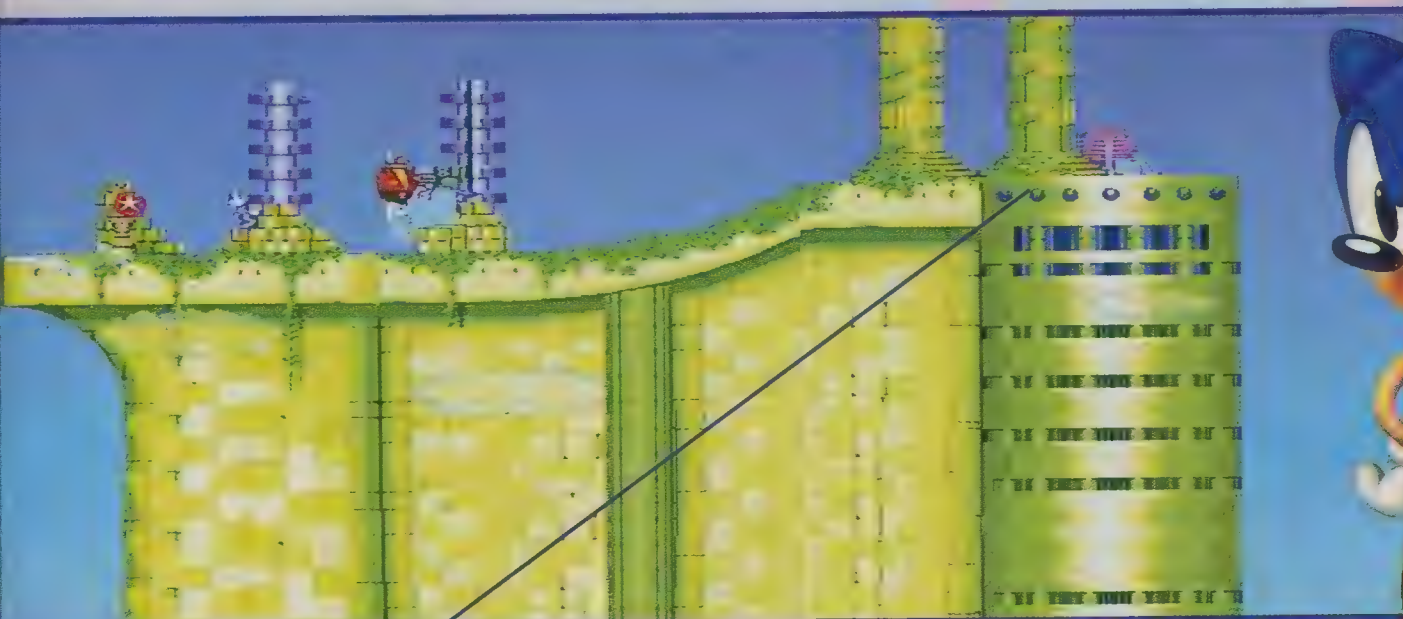
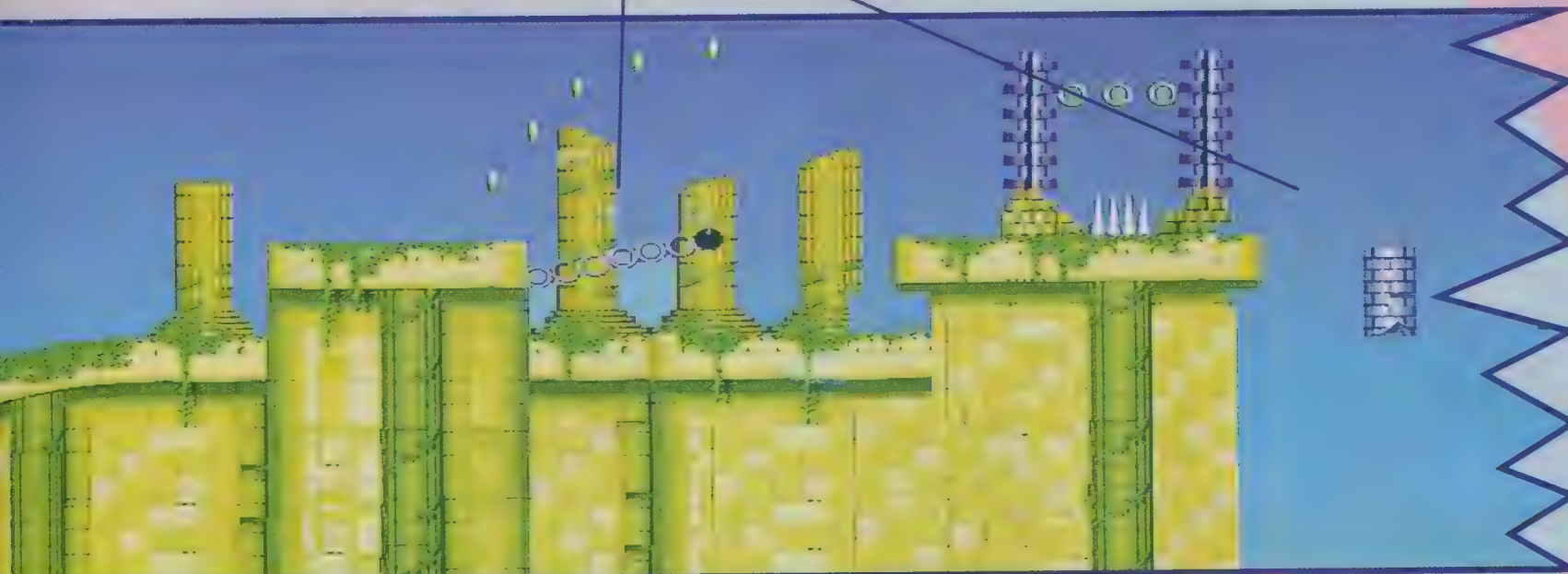


Queste tre piattaforme si alzano e si abbassano continuamente. Dovete avere un buon tempismo con i salti o cadrete sulla piattaforma precedente come delle pere cotte.



Se vi prendete la briga di saltare in questa zona, con il pericolo di essere colpiti dalla sfera rotante, potrete raccogliere un bel po' d'anelli.

Sì, sembra abbastanza solida, ma non riesce a sopportare nemmeno il peso di un porcospino... Sarà meglio che continuiate a saltare!



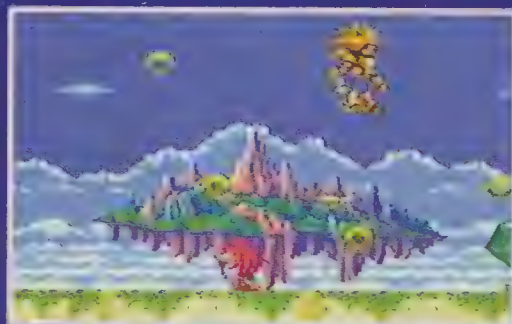
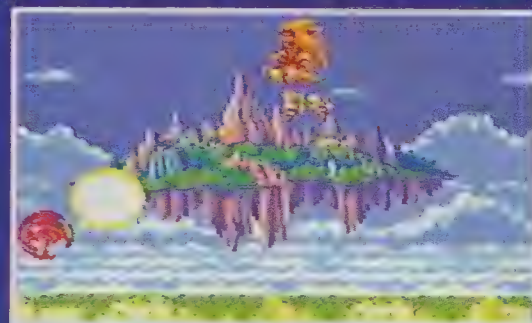
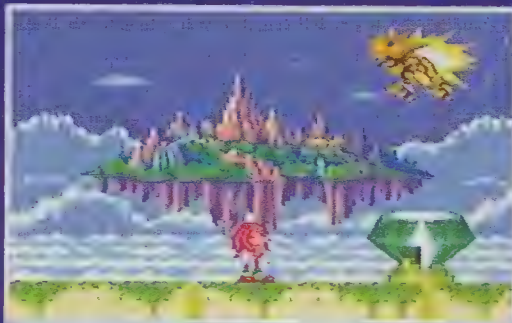
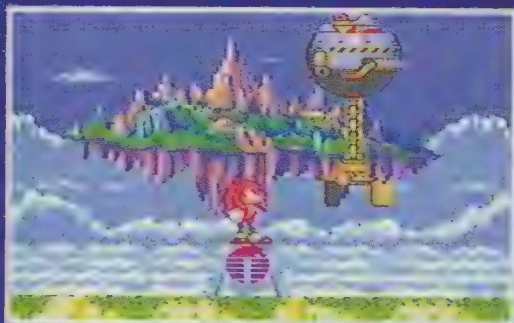
Non andate troppo veloci altrimenti salterete il trasportatore alla fine di questa sezione.





## Livello 5-2

Se state giocando con Knuckles siete arrivati alla fine! Il robot nero di Sonic giocherà ogni carta in suo possesso per farvi fuori, facendosi avanti in diverse fasi d'attacco. Il robot si ricarica sullo smeraldo rubato. Non attaccatelo mai mentre si sta ricaricando o verrete sbattuti indietro violentemente. Fate attenzione quando si ferma e andate il più lontano possibile: vi tirerà addosso una raffica di palle di fuoco e di fulmini. Quando sarete riusciti a batterlo arriverà Sonic a prendervi sul suo biplano e vi allontanerete insieme verso l'orizzonte!



Fate attenzione alla palla rotante con le punte: sarà meglio che l'evitiate.

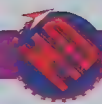
## Livello 5-1 Cont.



Se cadrete da questo pilastro arriverete sulla piattaforma sottostante, quindi non preoccupatevi troppo di essere precisi.

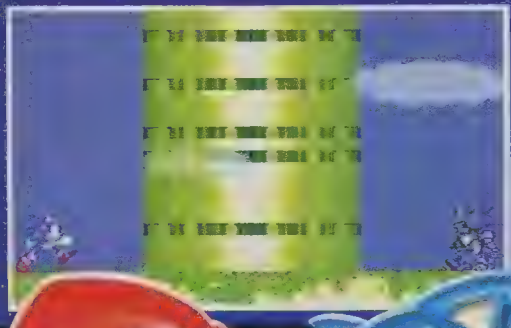
Aggrappatevi a questa sbarra e cercate di salire un po' per compiere il salto che vi farà giungere alla sezione successiva.



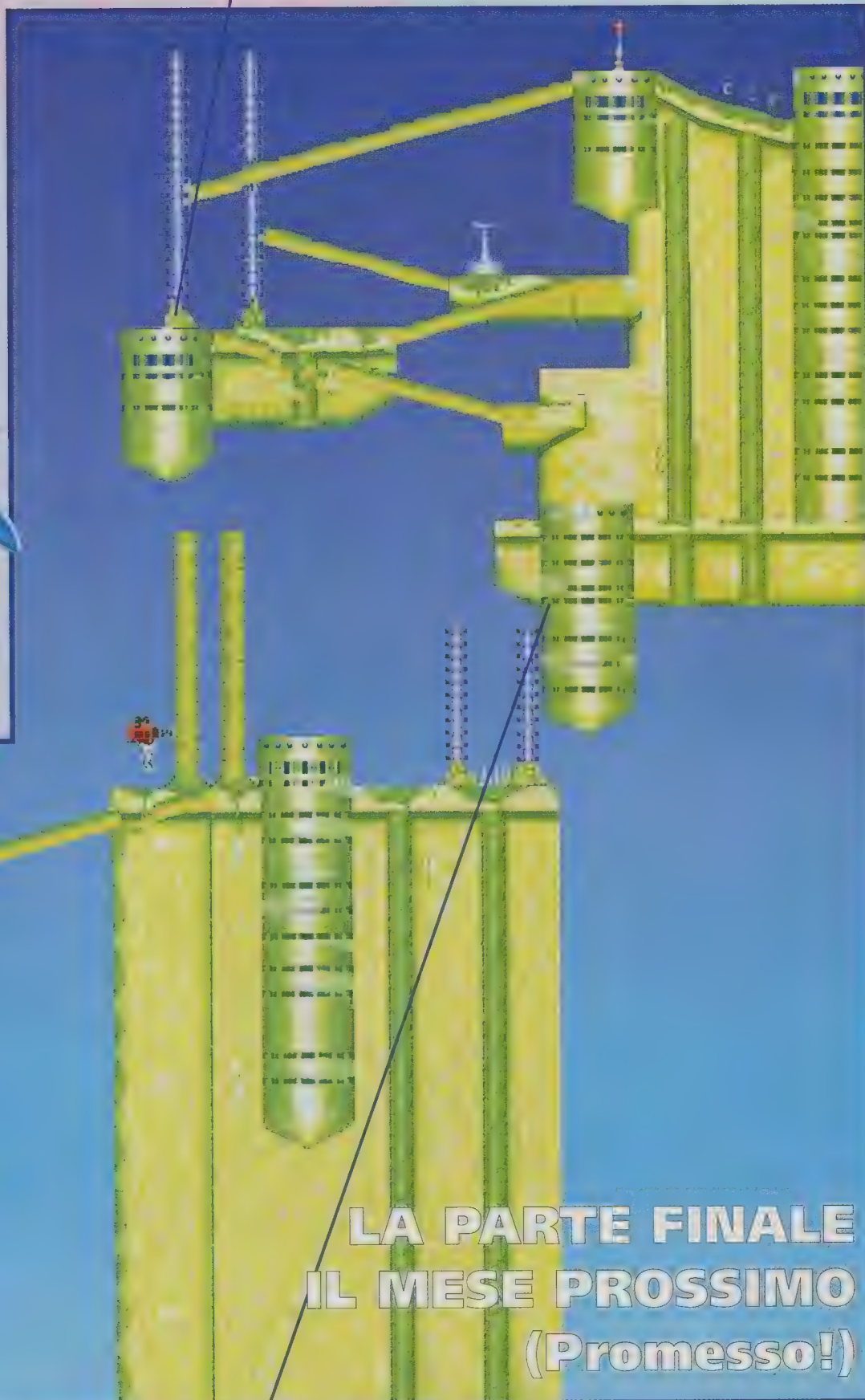


## GUARDIANO

Se, invece, state giocando con Sonic, dovrete fare ancora un bel po' di strada. La battaglia contro il Sonic cattivo sarà molto dura, rispetto a quelle affrontate in precedenza. Se vedete che atterra dandovi le spalle vuol dire che sta per arrivarvi addosso: preparatevi a saltarlo. Con degli attacchi rotanti dovrete riuscire a farlo fuori senza troppi problemi.



Correte a tutta velocità su questi ponti: non cadrete dal bordo perché, all'ultimo istante, apparirà una molla che vi scaglierà sul ponte successivo.



**LA PARTE FINALE  
IL MESE PROSSIMO  
(Promesso!)**

Questo trasportatore vi porterà alla piattaforma sovrastante.

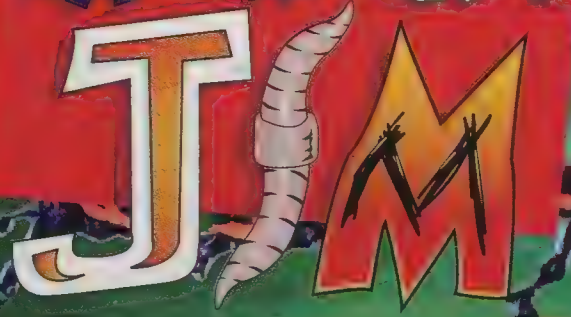
Aspettate che questo pilastro scenda prima di saltare sulla sbarra sospesa in aria.



## NEW JUNK CITY



## EARTHWORM



### Livello 1



Saltate su questa toilette e scoprirete un passaggio segreto che vi porterà alla fine del livello.

Colpite il frigorifero (saltando, sparando o frustandolo) in modo da farlo cadere colpendo la leva e lanciando in aria la mucca, quindi continuate verso destra.

Benvenuti nel primo livello. In quel la piattaforma sono  
 tornate via spazzatura e i nomi sono dei volatili non. La  
 livello di spazzatura e l'equivalente per tutto il livello e vi  
 potrete avere a portata di mano la vostra frusta e la  
 prima leva. Il primo, comunque, vi conviene parlare  
 in un di tempo non saltate e non viate dal  
 terra. Ma se volete veramente avere frutte, prendere la  
 scorciatoia della toilette che vi porterà dritti alla fine del  
 livello (non c'è più il gioco a fare)



Usate la frusta per aggrapparvi alle corna dell'alce: cadrete in un  
 buco che vi porterà in una stanza ricca di bonus e al guardiano  
 finale. Se preferite la strada difficile, continuate a leggere.

Dovrete agganciarvi alla catena per superare le punte  
 sottostanti; prima di tutto, comunque, dovrete assicurarvi di  
 aver eliminato tutti i cani con il laser e i corvi con la frusta.







## WHAT THE HECK?

Sono un libro pensato per tutti. Tutto ciò che volete, pasticcini, inviti, e così via, sono tutti qui. Dovete solo scegliere quello che vi serve. E se non trovate quello che cercate, non fatevi disanimare. Dovete solo scegliere quello che vi serve. E se non trovate quello che cercate, non fatevi disanimare.



Quando i cristalli si trovano sopra il burrone, saltateci sopra per evitare i getti di fuoco che fuoriescono dalla roccia.

Non dimenticatevi di prendere questo bonus di salvataggio nel livello. Dovrete appendervi al bordo della piattaforma soprastante per evitare le punte.

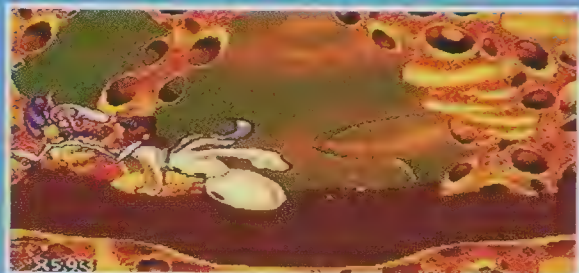
Colpite il Ragioniere Pazzo con la frusta e finitelo a colpi di laser. Dirigetevi a sinistra e salite sul cristallo in modo da essere trasportati al guardiano di neve.

Dopo aver distrutto il pupazzo di neve, saltate, prendete l'uncino con la frusta e lanciatevi verso destra per prendere la vita-extra e le munizioni.

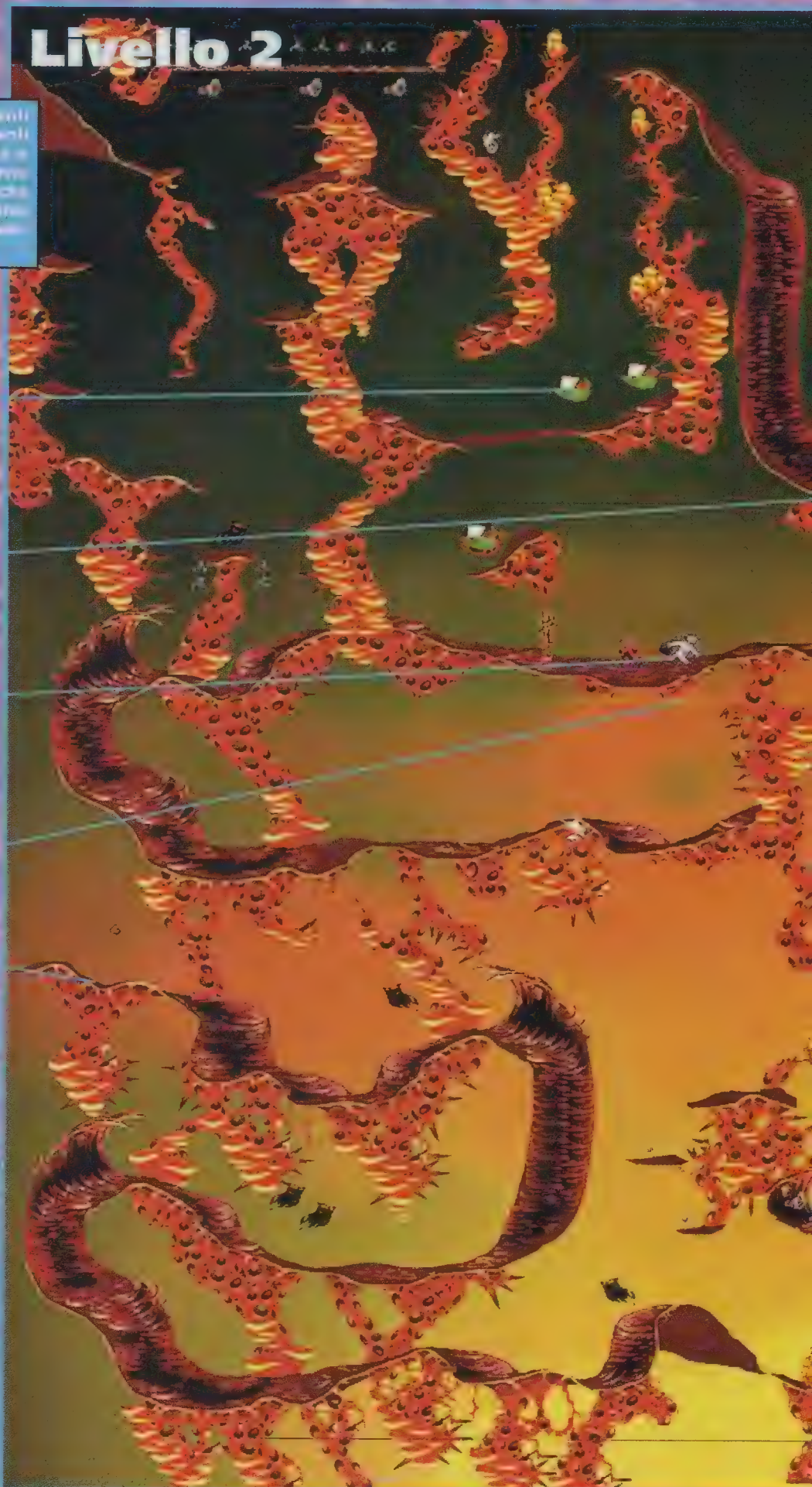
Comincerete il livello da questo punto: cominciate subito a stare in guardia.

## FROSTY

Continuate a muvervi sullo schermo e colpite il pupazzo di neve ogni volta che salta fuori dal terreno, prima che vi soffi addosso le fiammate. Le frustate dovrebbero far saltare il pupazzo di neve, e così via. Dovete solo scegliere quello che vi serve.



## Livello 2







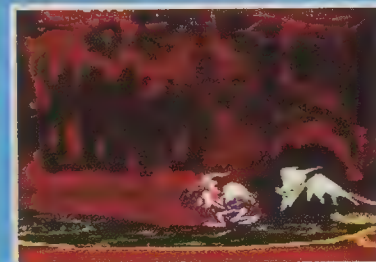
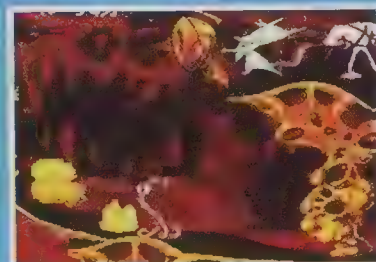
In questa sezione dovrete muovervi lentamente, distruggendo tutte le bocche e raccogliendo i bonus di energia aggrappandovi al bordo dei basamenti.

Saltate su questo cristallo verde e verrete teletrasportati al secondo guardiano: Evil il Gatto.



## EVIL il Gatto

Dopo che il gatto avrà catturato la gemma rotante, si presenterà al secondo guardiano. Evil il Gatto è un cattivo che si presenta molto lentamente. Dovrete saltare su di lui e correre al sicuro. Evil il Gatto è un cattivo che si presenta molto lentamente. Dovrete saltare su di lui e correre al sicuro. Evil il Gatto è un cattivo che si presenta molto lentamente. Dovrete saltare su di lui e correre al sicuro.



Correte dal lato opposto rispetto a quello della gemma rotante e lasciatevi trasportare fino in cima. Se vi lanciate a sinistra a metà strada potrete raccogliere una vita-extra fra le rocce.

Le fiamme vi seguiranno da vicino, in questo punto, quindi vi converrà saltare non appena arriverete in fondo allo scivolo.



# DOWN THE TUBES

Questo piccolo viaggio, il primo sott'acqua, è solo una prova per verificare la vostra abilità nel raccogliere i vari bonus.

## Livello 3.1



Se volete evitare di essere sbatcchiati per tutto il livello, aggrappatevi alle sbarre di queste alcove sopra di voi e premete verso l'alto. Quindi saltate giù e continuate verso destra.

E del boss neanche l'ombra... Sicuramente dovrete affrontare qualche genere di schifoso mostro acquatico alla fine del livello. Saltate sul vostro razzo e preparatevi al peggio!



Aggrapparvi a questi punti energetici vi darà un po' di tempo-extra: non appena ne vedete uno usatelo senza indugi e dovrete farcela senza troppi problemi.

Se volete una vita-extra senza faticare troppo, correte fino a questo punto e saltate nel tubo sopra di voi.



Una sezione sparatutto! Correte verso destra e continuate a sparare: quando raggiungerete la fine del corridoio, salite, premete la leva ed entrate nel sottomarino.

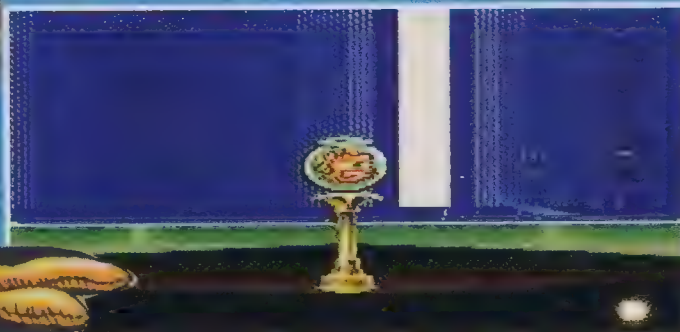
Questo viaggio non sarà facile come gli altri. Cercate di rimanere calmi: se non colpite i bordi potrete farcela raccogliendo i vari bonus di tempo-extra.



Non il pesce rosso, se che la super  
tuta di Bob potrebbe fare diventare il  
padrone del mondo... Forse dall'in-  
terno del sottomarino Bob assisterà al lancio  
d'occhio di nuovo alle candele dei  
drilli, gente sotto il suo controllo.  
Dovrà cavare armi e piombo  
sottomarino per sopravvivere nel  
mondo di Bob. Dovrà anche usare  
la leva e agire velocemente quando  
sarà attaccato. Non indaga che le  
dimensioni sono grandi, si farà  
invidiare: scopri potenti quanto i  
gatti.

## BOB

Bob, il boss che domo a frontiera, è un pesce rosso. Ma  
non solo: è anche il nome del suo sottomarino in una  
scena mortale... Ma non preoccuparsi: non sarà come un  
pesce in acqua, ma è anche l'unico boss di Bob che non  
sarà mai del tutto prima che voi possiate ucciderlo...  
The Spies Master!





# DOWN THE TUBES

Premete la leva per liberare il criceto: potrete uccidere le piccole creature utilizzando il tasto della con la frusta.

**Livello 3.2**



Questo è il secondo parte della famiglia con la Bob che trovate all'interno. La maggior parte di questo livello è una grande sala con il fondo in un unico pezzo. Il vostro obiettivo è liberare il criceto e uccidere le piccole creature utilizzando il tasto della con la frusta. Il criceto è in una gabbia in alto a destra. Il criceto è in una gabbia in alto a destra. Il criceto è in una gabbia in alto a destra.

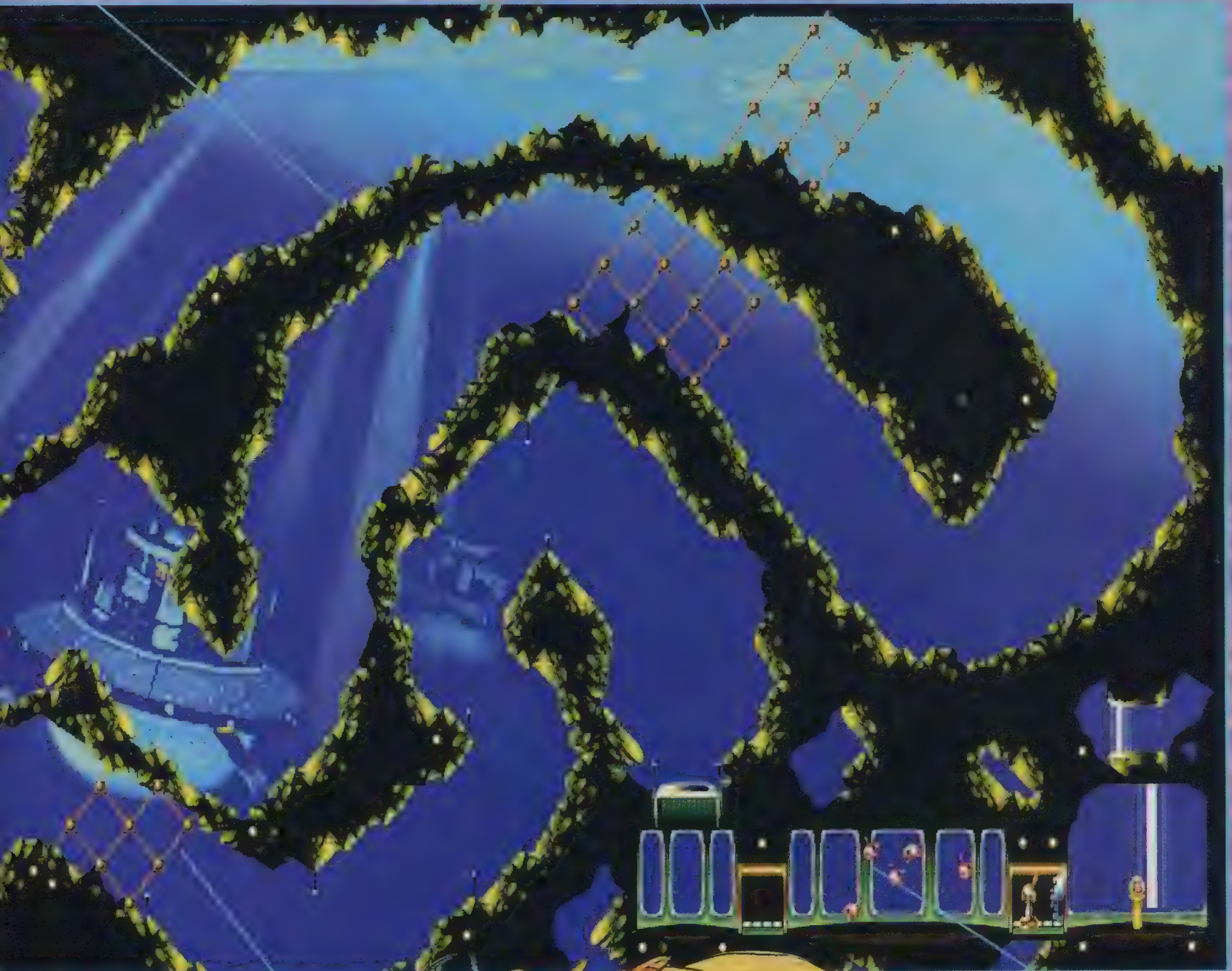
Non dimenticatevi di raccogliere la vita-extra attraverso il muro. Mentre fate questo, perché non tentare di raggiungere il punto energetico qui sotto e guadagnare un po' di tempo-extra?





Fate attenzione al terreno e tenetevi lontani dai muri rocciosi: se ci andate a sbattere contro, non soltanto perderete un sacco di tempo, ma danneggerete il sottomarino.

Quando raggiungerete la rete dovete concentrarvi nel raggiungere il fondo il più velocemente possibile: non è il caso di perdere tempo.



Se riuscite a raggiungere questo punto con 15 o più secondi sull'indicatore, ce l'avete fatta: la cosa principale, ora, è riuscire a schivare i muri.



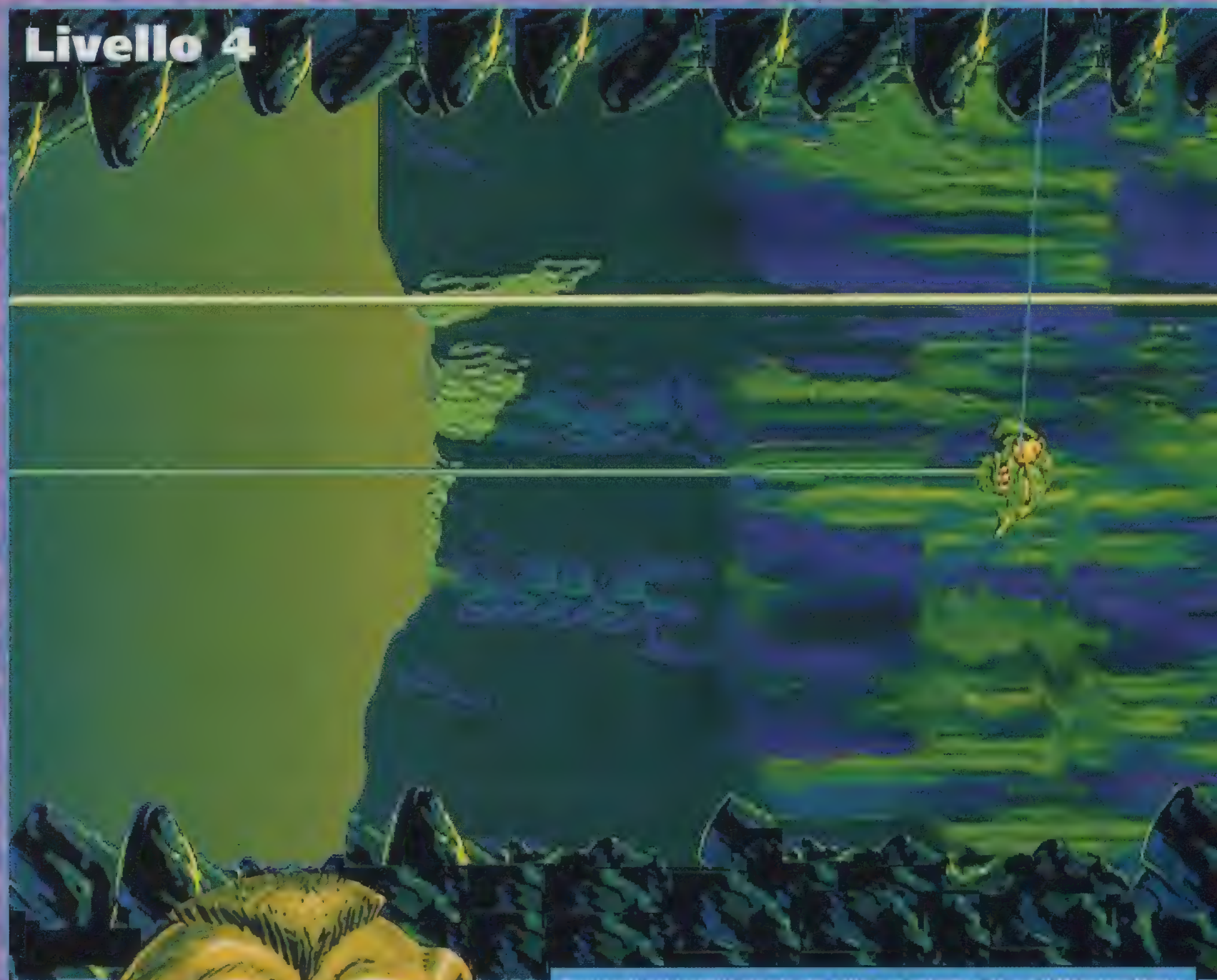
Una volta lasciato il veicolo, correte verso destra sparando all'impazzata, quindi osservate Bob cadere sul pavimento e correte a distruggere la sua bocca. Questo pesce è un vero idiota, credeteci.



# SNOT A PROBLEM

Cercate di colpire dall'alto il Maggiore e fate del vostro meglio: se riuscite a indebolire la corda a cui è aggrappato, cadrà vittima dei malvagi servitori che tiene prigionieri nella pozza verde sottostante.

**Livello 4**

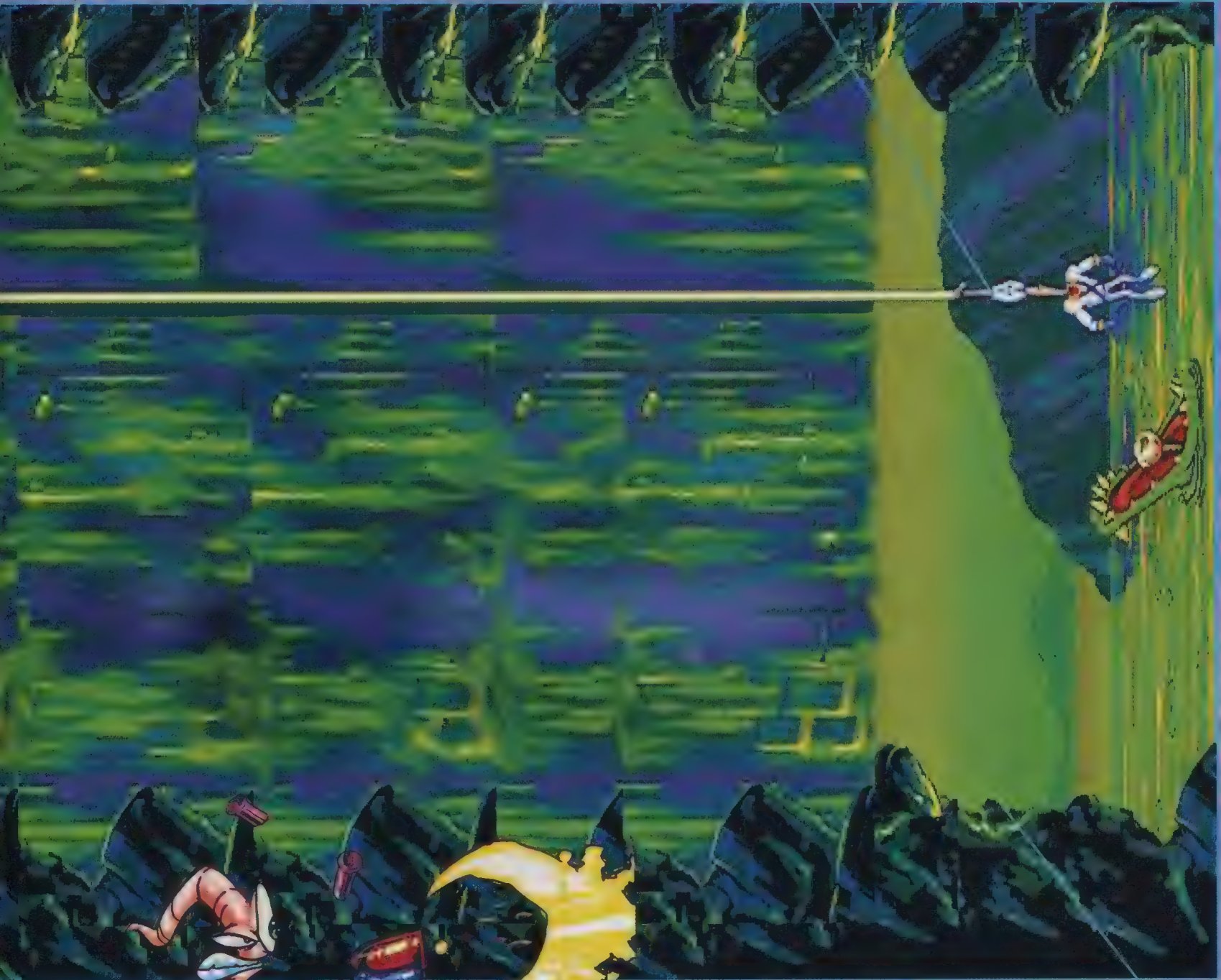


Benvenuti nel terribile mondo che siamo così orgogliosi di offrirvi. In quel il Maggiore Masta cercherà di sfidarsi contro i mari della guerra, mentre la vostra mente si fa sempre più sottile e si mescolano sempre di più alla pozza di fanghiglia in cui Mucio Fillegm tiene al suo aggrappato per farvi tutti spazzare. Il Maggiore non si fermerà neppure a nulla per di ostentare la vostra super-cute e, per batterla, dovremo cercare di distruggere la sua unica arma che lo fa da sempre rivale nostro. Ma non dovete riprendervi un po' il mio naso e combatterlo contro il terribile nemico. Ora siamo a metà dell'intero gioco e vi suggeriamo fare un po' di pratica con i miei ricami prima di tornare con la prossima parte della nostra avventura di Esercizio 1981.

**CONTINUA IL MESE PROSSIMO**



Non rimanete lì a guardare: fate qualcosa! Quando la vostra corda è tesa al massimo, cominciate a sparare al cervello nella fanghiglia, in modo da distruggerlo prima che mangi vivo il povero Jim!



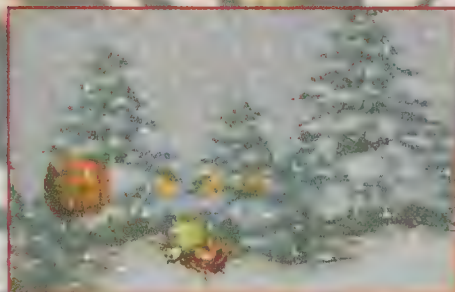
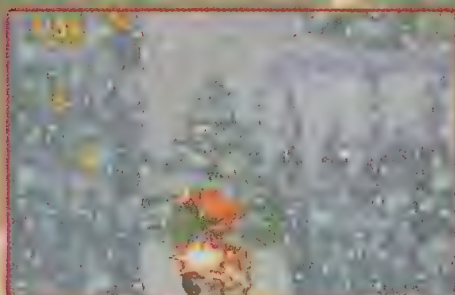
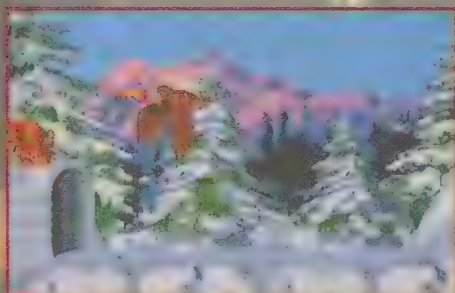
Cercate di stare lontani dai muri della caverna o la vostra energia, colpendo i bordi affilati delle rocce, se ne andrà fin troppo in fretta.





## 9. Snow Barrel Blast

Purtroppo i vostri incubi non sono ancora finiti... Anzi peggioreranno! Questo mondo è coperto interamente di ghiaccio! Quindi state molto cauti a non scivolare giù da una piattaforma. Il primo passaggio segreto lo trovate appena sopra l'entrata di questo livello. Il secondo passaggio segreto lo trovate a sinistra del punto di salvataggio di questo livello, lasciandovi cadere in un burrone dopo avere ucciso un Krusha. Il terzo passaggio invece lo raggiungete sparandovi giù dalla botte accanto all'ape che piantona le 3 banane!



Eccovi la seconda e ultima parte di questa mega-soluzione. Ora niente e nessuno dovrebbe impedirvi di raggiungere la fine di questo capolavoro firmato Rareware/Nintendo, e di sconfiggere il guardiano di fine gioco che vi aspetta sul suo galeone. Dato che ci siete, e che vi abbiamo svelato tutti i segreti di Donkey Kong Country, cercate di trovare tutti i passaggi segreti del gioco per raggiungere il mitico 101%, noi lo abbiamo fatto, e vi assicuriamo che dà una soddisfazione non indifferente. Garantito!!!



## 10 Snow Barrel Blast

- 1- Snow Barrel Blast (1)
- 2- Slipside ride (3)
- 3- Ice Age Alley (2)
- 4- Croctopus Chase
- 5- Cranky's Cabin
- 6- Torch Light Trouble (2)
- 7- Candy's Save Point
- 8- Funky's Flight
- 9- Rope Bridge Rumble (2)
- 10- Really Grouchy Rampage



## Gorilla Glacier

# DONKEY KONG COUNTRY







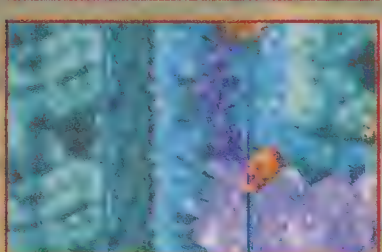
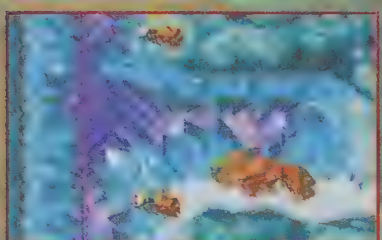
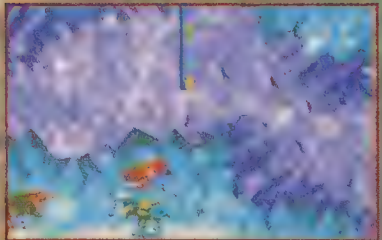
## 6- Torch Light Trouble

In questo livello troverete un nuovo alleato: un pappagallo fornito di un potente lampada che illuminerà per voi queste oscure caverne. I passaggi segreti da trovare sono due e non sono difficili da scovare. Guardate bene le foto!



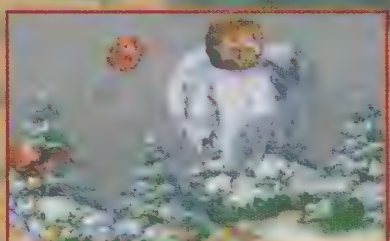
## 2- Slideside Ride

Le cose si fanno sempre più difficili. Dovrete scivolare su liane a senso unico (che vi fanno salire o scendere!!!). Un macello! Il primo passaggio lo trovate subito all'inizio ma dovrete rimbalzare su un mostriciattolo per raggiungere la liana. Il secondo passaggio è quasi evidente, ma la difficoltà sta nel riuscire a prelevare il barile che custodisce le due api. Il terzo passaggio invece si trova vicino alle tre api che custodiscono le liane.



## 3- Ice Age Alley

In questo livello, acchiappare un Espresso vi sarà di grande aiuto e assolutamente indispensabile se volete raggiungere tutti i passaggi segreti. Subito all'inizio, andate a sinistra ad acchiapparvi l'Espresso. Il primo passaggio segreto lo raggiungerete rimbalzando su tre aquile che passano formando una scala per raggiungere la botte. Il secondo passaggio segreto lo troverete alla fine e avrete assolutamente bisogno dello struzzo per raggiungerlo!!!



## 9- Rope Bridge Rumble

In questo livello il tempismo e la destrezza sono le due principali doti richieste per cavarcela. Esistono due passaggi segreti da trovare e non sono difficili! Per aiutarvi a trovare il secondo, saltate verso la banana sola-soletta in alto dello schermo.



## 10- Really Bawty Rampage

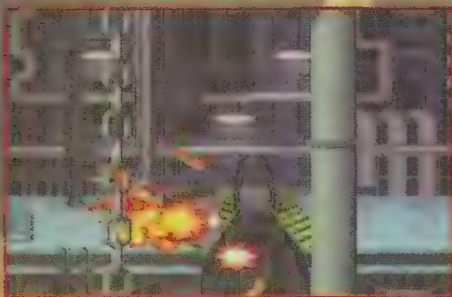
È proprio vero che chi non muore si rivede!!! Non è molto difficile da battere ma state attenti è molto più svelto di prima e salta molto più alto. Con il giusto tempismo nei vostri salti e dieci colpi portati a segno, vedrete che il bruto non tornerà a infastidirvi!





## 1- Oil Drum Alley

In questo livello troverete ben 3 passaggi segreti. Ricordatevi che molti barili sono nascosti nei buchi per terra. Si trovano tutti molto facilmente usando barili o addirittura un rinoceronte che potete scovare nel primo burrone dopo il punto di salvataggio. All'inizio potrete anche scovare una stanza bonus distruggendo il primo barile di olio infiammato con un barile di TNT e buttandovi poi nella voragine.



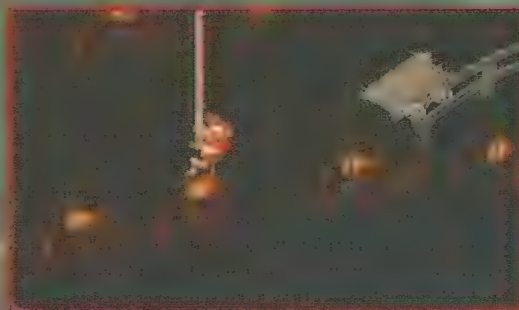
## 2- Trik Trak Trek

Questo livello scoraggerà molti di voi ma per i più pazienti ci sono ben tre passaggi da scovare. Per arrivare al primo dovrete usare Dicky e fare un salto nel vuoto come già spiegato nel numero scorso (rotolata + salto). Per il secondo invece dovrete fare una piccola scorciatoia mentre la piattaforma sta andando, picchiando due toponi e saltando in questa botte. Il terzo invece si trova alla fine ma guardate bene l'immagine!



## 7- Mine Cart Madness

Questi livelli sono sicuramente quelli più odiati dai giocatori perché estremamente difficili, ma sono anche i più divertenti. Ci sono 3 passaggi da scoprire. Saltate su la liana per prendere il carrello e poi saltate verso l'alto dopo le tre prima banane. Per scovare il secondo passaggio dovrete saltare dalla cima di una collinetta e atterrare su un pneumatico. Per raggiungere il terzo invece, prima di saltare via dal carrello sulla piattaforma di destra, saltate invece a sinistra per cadere su un pneumatico e un altro passaggio segreto!



## Trick Track Trek!

- 1- Oil Drum Alley (4)
- 2- Trik Trak Trek (3)
- 3- Elevator Antics (3)
- 4- Candy's Save Points
- 5- Poison Pond
- 6- Cranky's Cabin
- 7- Mine Cart Madness (3)
- 8- Funky's Flights
- 9- Blackout Basement (2)
- 10- Boss Dumb Drum



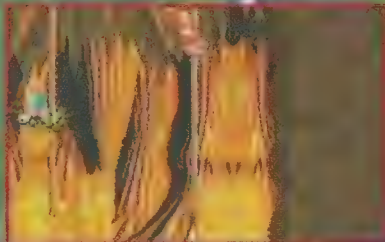


# Kemrock Industry



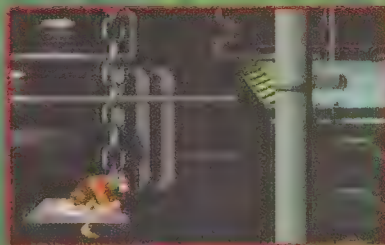
## 3- Elevator Antics

Anche questo livello è piuttosto difficile. Cercate sempre di avere Donkey con voi per ammazzare i mostri! Dovrete anche fare gli acrobati alla Indiana Jones saltando qua e là sugli ascensori! Ci sono ben tre passaggi segreti da scoprire. Per il primo dovrete fare un salto nel vuoto per raggiungere una liana. Per il secondo dovrete balzare fuori dallo schermo dove vi aspettano tre api vicino a delle liane, mentre il terzo vi aspetta sotto l'uscita!



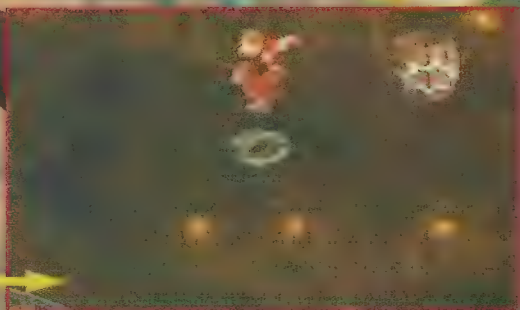
## 9- Blackout Basement

Completare questo livello potrebbe rivelarsi un'impresa ardua visti i gravi problemi di illuminazione!!! Ci sono due passaggi da trovare. Il primo si trova alla quarta piattaforma dopo il punto di salvataggio, mentre il secondo si trova all'uscita!



## 10- Ecco Pianta Boom

Sicuramente il guardiano di fine livello più strano di tutto il gioco. Questo gigante barile di prodotti tossici cercherà di appiattirvi come una volgare frittella e poi vi manderà dei mostriciattoli a farvi compagnia. Evitate di farvi schiacciare e ammazzate tutti i nemici che vi lancia. Ripeterà l'operazione ben altre 4 volte prima di esplodere. Ah.. Tenetevi Donkey per la quarta sequenza perché dovrete ammazzare due mostri che Diggy non può uccidere!





## 1- Tanked Up Trouble (1)

SICURAMENTE, ASSOLUTAMENTE, CERTAMENTE il livello più ODIOSO di tutto il gioco!!! È difficilissimo e MOLTO frustrante!!! Portatevi dietro un pacco di vite se volete farcela! Comunque tra una vita e l'altra che perderete potete divertirvi trovando l'unico passaggio segreto del livello lasciandovi cadere nel primo tubo.



## Chimp Caverns

- 1- Tanked Up Trouble (1)
- 2- Manic Mincers (2)
- 3- Misty Mine (2)
- 4- Funky's Flats (2)
- 5- Loopy Lights (2)
- 6- Candy's Cane (2)
- 7- Platform Pools (2)
- 8- Cranky's Cabin (2)
- 9- Nucky's Revenge (2)



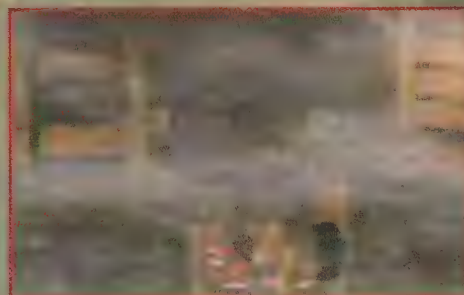
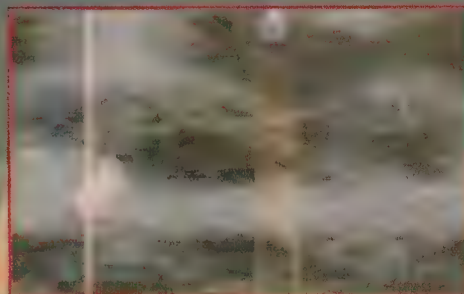
## 2- Manic Mincers

Dopo il precedente livello, questo vi sembrerà una passeggiata. Ci sono due passaggi segreti e non sono difficili da trovare.



## 3- Misty Mine

Questo livello non è particolarmente difficile ma dovete stare molto attenti perché c'è molta nebbia e potreste non scorgere alcuni nemici che vi si avvicinano. Ci sono due passaggi da scoprire: guardate bene le foto!



## 5- Loopy Lights

La difficoltà di questo livello sta nel riuscire a tenere accese le luci per non cadere nel vuoto o incappare in un nemico. Ci sono due passaggi segreti. Il primo si trova nel primo burrone mentre il secondo si trova dopo il punto di salvataggio!







### 7- Platform Perils

Se vi dico che è l'ultimo livello mi credete? Eh eh eh... Ed è anche uno dei più difficili naturalmente, soprattutto la parte finale che richiede un tempismo fuori dal mondo!!! Comunque ci sono anche due passaggi segreti, uno all'inizio sotto di voi che sembra irraggiungibile. Andate sulla prima piattaforma e lasciatevi cadere sotto appena comincia ad andare avanti (quindi sulla sinistra!). Cadrete su un'altra piattaforma che vi porterà a sinistra verso la botte! Il secondo invece vi aspetta verso la fine. Quando siete sull'ultima piattaforma e state per raggiungere l'uscita, saltate nel vuoto a destra e cadrete su un'altra piattaforma con una bella botte che vi aspetta!



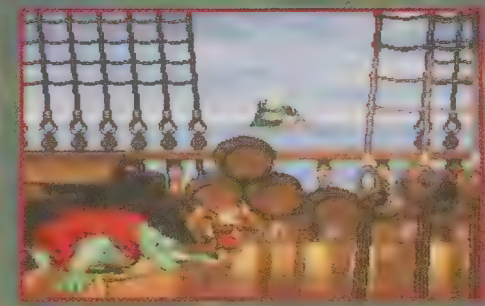
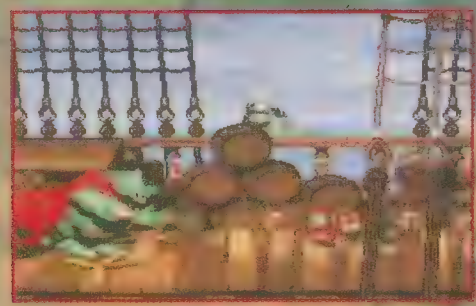
### 9- Necky's Revenge

Eh sì! Anche lui ritorna per vendicarsi e, naturalmente, è incavalatissimo! Lancia molte più noci ed è più veloce. La tecnica rimane la stessa ma dovrete dar prova di maggiore destrezza e tempismo. Una volta mandato in paradiso vi rimane l'ultimo e più temibile incontro, ossia quello con il guardiano di fine gioco!



### Game-Play Guida

Eccovi finalmente davanti al mega-cattivone che vi ha rubato tutte le banane! È ora di fargliela pagare! Non è molto difficile da battere se seguite le nostre istruzioni. Innanzitutto potete colpirlo solo quando lancia la sua corona. I suoi attacchi si dividono in tre fasi. Nella prima, vi lancerà la sua corona e poi vi si scaglierà addosso finché non lo avrete colpito 3 volte. Poi cadranno delle palle di cannone dal cielo che dovrete evitare, non dimenticandovi poi di colpire per ben 3 volte l'immondo personaggio. Il fetente cadrà a terra e vi salterà fuori la schermata dei crediti... è una finta!!! Si rialzerà subito e tenterà di farvi la pellaccia saltando! Altre 3 botte e ce l'avrete fatta!





# RANDOM

Anche questo mese vi presentiamo ben cinque pagine di trucchi, di password e di codici per Action Replay per i migliori giochi su 3DO, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD e Game Boy. Continuate a inviarci i cheat e le gabole che avete scoperto e non disperate: voi avete un problema, Game Power è la soluzione!



Way of the Warrior



Demolition Man



The Horde



Psycho Pinball

## WAY OF THE WARRIOR

### GIOCARE CON I BOSS

Allo schermo dei nomi potrete inserire questo codice per giocare con Kull:

A Gavin Jun 11 1970

Per giocare con High Abbott

J Rubin Jan 6 1970

Quindi andate nello schermo di selezione dei personaggi: i boss saranno nei box invisibili nell'angolo in basso a destra sullo schermo.

### NOBUNAGA ALL'ULTIMA MODA

Per vedere Nobunaga indossare degli occhiali molto ganzi sullo schermo del round, usate soltanto i pulsanti A e C durante l'ultimo round per battere il vostro avversario.

## DÉMOLITION MAN

### CODICE DI SANGUE

Nello schermo dei titoli premete il pulsante "R" e fate fare un giro completo alla croce direzionale in senso antiorario. Vedrete apparire

quattro macchie di sangue sullo schermo: ora il gioco mostrerà schizzi di sangue ogni volta che colpite un nemico.

## THE HORDE

### SUPER TRUCCO

Per accedere ai trucchi elencati qui sotto dovete tenere premuti A e B, quindi premere verso l'alto sulla croce direzionale e, ancora, premere Pausa. Quindi togliete la pausa al gioco.

### PER GUADAGNARE 30.000 CORONE

In qualsiasi momento, durante il gioco, premete Sinistra, A, A, B, Sinistra, A, Destra, Giù. Togliete la pausa e guadagnerete ben 30.000 Corone.

### PASSAGGIO DEI LIVELLI

Premete giù, A, sinistra, sinistra, giù, A, A, destra.

### ACCEDERE A TUTTE LE ARMI

Dovrete inserire questo codice prima di entrare nel negozio delle armi (dato che è impossibile mettere in pausa il gioco quando siete dentro il negozio). Inserite il codice per guadagnare 30.000 Corone quindi premete B, Destra, A, Sinistra, Sinistra, Giù, Destra, A, A, Sinistra.

## INVULNERABILITÀ

Premete B, Su, Destra, Giù, A, Giù, A, Destra.

## PSYCHO PINBALL

### GIOCO EXTRA E PALLINA EXTRA

In qualsiasi momento del gioco premete Start, mettendo il gioco in pausa, quindi premete B, A, B, B, A, C, A, C: arriverete nella sezione arcade. Se premete giù, B, C, B, destra e destra, potrete ottenere una pallina extra.

## DYNAMITE HEADDY

### PER VEDERE LE ANIMAZIONI

Premete Start sullo schermo dei titoli e selezionate l'opzione "Menu": inserite B, A, B, C, B sul joypad uno e potrete gustarvi tutte le animazioni di Dynamite Headdy!

## MORTAL KOMBAT II

### CODICI PER L'ACTION REPLAY:

**Energia infinita (giocatore 1)** FFB6230078



## Energia infinita

(giocatore 2) FFB7130078

Crediti infiniti FFF4570015

Tempo infinito

FFAB960099

99 vittorie per

il giocatore 1 FFEEA40099

99 vittorie per

il giocatore 2 FFEEA60099

Mostra sempre

le fatality FFF0250011

Tempo illimitato

per la fatality 00661A5555

"FERGALITY"

DI RAYDEN

Andate nello schermo delle opzioni, posizionate il cursore su "Done" e premete sinistra, giù, sinistra, destra, giù, destra, sinistra, sinistra, destra e destra per accedere a un "test mode". Selezionate il Background 6 (the Armory) e selezionate "Oooh, Nasty". Selezionate Rayden nello schermo dei personaggi e, dopo aver battuto il vostro nemico, premete indietro, indietro, indietro e parata per compiere la Fergality.

## URBAN STRIKE

**CODICI ACTION  
REPLAY:**

Vite infinite FF10DF0003

Selezione

del livello FF10C3000X\*

\*X sta per il numero del livello desiderato.

## EARTHWORM JIM

**SCELTA DEI LIVELLI**

Questo trucco vi permetterà di oltrepassare qualsiasi livello del gioco.

Premete Start per mettere il gioco in pausa; prendete il primo joypad e premete A, B, B, A, A+C insieme, A+B insieme, A+B insieme e A+C insieme. Questo vi porterà avanti di un livello quello che state giocando: potrete ripetere questo trucco quante volte volete.

**Sparo al Plasma:** C, A, B, C, A, B, A, C.

**Un Continua Extra:** A, B+L insieme, A, B, A, B, C, A.

**1000 caricatori per le armi:** A, B, B, B, C, A, C, C.

**Vita-Extra:** B, B, C, C, A, A, A, A.

## ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Premete Start per mettere il gioco in pausa e inserite i seguenti codici:

**Selezione dei Livelli:** premete A, C, R, A, B.

**Punti-Vita Infiniti:** B, Su, B, B, A.

**Stelle Infinite:** Giù, A, B.

**Zero Infiniti:** B, A, B, Su.

**Trucco Finale!:** Destra, Su, B, A, Giù, B, Giù, Su, B.

## PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

**99 COLPI PER TUTTE LE  
ARMI**

Usate sempre, per tutti questi trucchi, il joypad uno nello schermo dei titoli. A, B, Su, C, A, C, A.

**NOVE VITE ALL'INIZIO  
DEL GIOCO**

Destra, A, Giù, B, Destra, A, B, Su, Giù.

**SCHERMO DEI RINGRA-  
ZIAMENTI**

C, Destra, Giù, C, Destra, Giù, C, Destra, Giù.

**PER GIOCARE ALLA  
VERSIONE ORIGINALE  
PER 2600**

Giù, A (26 volte), Giù.

## NBA LIVE '95

**PERCENTUALE DI TIRO**

Quando siete in possesso di palla, tenete premuto A e premete Start. Tutti i giocatori sul campo si immobilizzeranno tranne quello controllato da voi: d'ora in poi la

vostra percentuale di tiro apparirà sullo schermo a ogni vostro lancio. Per tornare al gioco normale tenete premuto A e premete Start nuovamente.

## BEAVIS & BUTT-HEAD

**PASSWORD PER I  
BIGLIETTI DI GVAR**

Nello schermo delle password premete aPjDY 5fF+D TkrEN. Arriverete nel soggiorno di Beavis & Butt-Head. Entrate nella stanza da letto e troverete un sacco di oggetti utili, compresi i biglietti di GVAR.

## PIRATES OF DARK WATER

**SELEZIONE DEI LIVELLI**

Aggiungiamo alcune password a quelle che vi abbiamo fornito il mese scorso.

**Citadel** IITBDIA  
**Andorus** SNIBBOR  
**The Maelstrom** ALARTUS  
**Dark Dweller Lair** RADARAL

## ZERO TOLERANCE

**PASSWORD:**

**Docking Bay**

Livello 2 b5o8\*/Ln?

Livello 3 DUo8R!KnK

**Bridge**

Livello 2 H5P8v!KnK

**Engineering**

Livello 1 fD3duPJuk

Livello 2 bF8\*\*vPnz

Livello 3 bH3buvomU

Livello 4 HF8\*uv)my

**Greenhouse**

Livello 1 WPCd/8Lk2

Livello 2 ar6\*-\*KFE

Livello 3 TLY\*uv)qx

**Bridge**

Livello 2 Hn8\*-vJqE

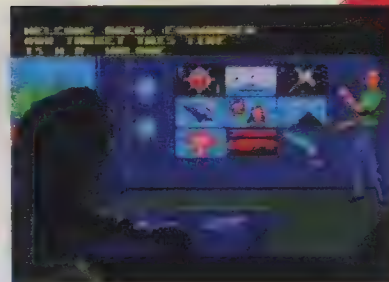
**Reactor**

Livello 1 OP3d-vOqi

**High-Rise Rooftop**

Livello 1 HUY88vLgy

**High Rise**



Urban Strike



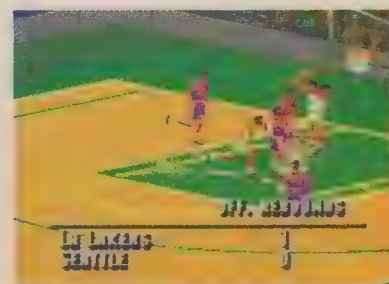
Earthworm Jim



Zero the Kamikaze Squirrel



Zero Tolerance

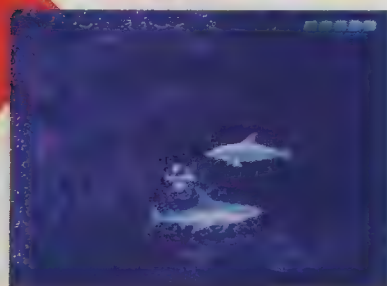


NBA Live '95

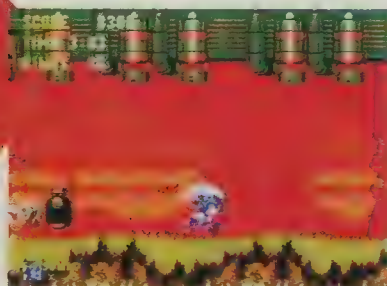


Pirates of the Dark Water





Ecco: the Tides of Time



Sonic 3



Clay Fighter Tournament Edition



Indiana Jones Greatest Adventures



Mario is Missing



Pitfall: the Mayan Adventure

Piano 164 JPhUroDmp  
Piano 163 driU\*oDni  
Piano 161 OLFzv3xni  
Piano 160 xHD7t9?nQ  
Piano 159 KDFyvoKvQ  
Piano 158 cLoy/dD!7  
Piano 157 Krpy/oDF!  
Piano 156 aFFYCoLij  
Piano 155 ULgysoKij  
Piano 154 j8Fy3)Li!  
Piano 153 KrJ7CsDp7  
Piano 151 ?LF5-KrQ

## Sub-Basement

Livello 1 VPD563LpC  
Livello 2 Ybg/k)Lsj  
Livello 3 V8A8naK!j  
Livello 4 QXLf!CK!M  
Livello 5 KrA\*4CKvX  
Livello 6 aLz\*5CKtQ  
Livello 7 Grh\*VoJsS  
Livello 8 GLz\*4CKvX  
Livello 9 oFqLDCYxi  
Livello 10 TDFdEsKij  
Livello 11 fzhhbQ?Krp

## SONIC THE HEDGEHOG 3

## STAGE SPECIALE SEGRETO

Prima che Sonic appaia completamente nello schermo dei titoli, premete Su, Su, Giù, Giù, Su, Su, Su, Su. Se avete inserito il codice correttamente dovreste riuscire a selezionare l'opzione di Sound Test nello schermo dei titoli. Cambiate la musica in "1F" e premete il pulsante C, quindi selezionate "Stage 2" e potrete accedere a uno stage speciale segreto.

## ECCO: THE TIDES OF TIME

### PASSWORD:

**Crystal Springs** UEPMCVEB  
**Fault Zone** OZUNSKZA  
**Two Tides** KDKINTYA  
**Skyway** SZXHCLDB  
**Sky Tides** OZWIDLDB  
**Tube of Medusa** QSJRYHZA  
**Skylands** MULXRXEB  
**Fin to Feather** YCPAWEXA

**Eagle's Bay** YCJPDNDB  
**Asterite's Cave** AOJRDZWA  
**Four Islands** UOYURFDB  
**Sea of Darkness** UQZWIIAB  
**Vent of Medusa** MMVSOPBB  
**Gateway** KDCGTAHB  
**Big Water** QQCQRDRA  
**Deep Ridge** UXQWJIZD  
**The Hungry One** WBQHMUE  
**Secret Cave** CHGTEYZE  
**Lunar Bay** QYSMHZZE  
**Black Clouds** CLOCVFZE  
**Gravitorbox** UIXBGWXE  
**Globe Holder** SBFPWWJE  
**Dark Sea** MXURVMLA  
**Vortex Queen** OKIMTBPA  
**Home Bay** CSNCMRUA  
**Epilogue** CEWSXKPA  
**Fish City** SGTDYSPA  
**City of Forever** WSSXZKVA



## SUPER BATTLESHIP

### PASSWORD:

**Livello 2** C31D5  
**Livello 3** 32FH42  
**Livello 4** 7159BG  
**Livello 5** 0007207  
**Livello 6** BDFHGF4  
**Livello 7** 012745F  
**Livello 8** F2F406F8

## CLAY FIGHTER TOURNAMENT EDITION

### OPZIONI SEGRETE

Per cominciare, selezionate "Game Start": alla selezione dei personaggi, scegliete il vostro campione e premete Start, quindi, contemporaneamente, premete a sinistra la croce direzionale e Select. Se avete inserito correttamente il trucco apparirà uno schermo di opzioni che, fra le altre cose, vi permetterà di

cambiare la difficoltà e la velocità.

## CHAVEZ BOXING

### NUOVO CAMPIONE

Per vedere il finale del Nuovo Campione dovrete battere tutti gli avversari. Quando l'arbitro alza il vostro braccio, tenete premuti i pulsanti X, Y, A, B, L, R e Select. Quindi premete Start: manterrete il vostro punteggio ma assisterete al finale come se aveste battuto il campione.

## INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

### PASSWORD:

**Livello 2** ΦΣΨΩ  
**Livello 3** ΩΔΣΦ  
**Livello 4** ΨΣΣΦ  
**Livello 5** ΔΦΔΩ  
**Livello 6** ΔΦΩΣ  
**Livello 7** ΦΔΦΨ  
**Livello 8** ΦΩΨΩ  
**Livello 9** ΔΨΦΩ  
**Livello 10** ΣΩΔΣ  
**Livello 11** ΦΨΔΦ

## MARIO IS MISSING!

### PASSWORD:

**Ludwig's Place**  
**Beat Rome** BCD5L4C  
**Beijing** PC58NDB  
**Nairobi** DH6KL6Z  
**Moscow** YSWRL4 S  
**S. Francisco** 7\*6 S 36W  
**Iggy's Place**  
**Beat Athens** CFZFN6K  
**Buenos Aires** 6CG15VI  
**Sydney** 6D\*2PLK  
**Mexico City** F\*2 S MDK  
**Paris** T9H\*6VD  
**Roy's Place**  
**Rio de Janeiro** FFD2CGQ  
**London** KYBZXSX  
**New York** 9BXRPG7  
**Cairo** 29YKMS4



## EQUINOX

### CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:

Tutte le armi disponibili:

7E1F13FF

Tutte le magie disponibili:

7E1F15FF

Magia ed energia infinite:

7E1FFDCE + 7E1FFC32

## SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

### CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:

Invulnerabilità

7E027603

## SUPER STREET FIGHTER II

### CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:

Energia infinita

7E0636B0 + 7E0531B0 +

7E0530B0

Timer immobilizzato

7E192999

## TOTAL CARNAGE

### CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:

Scudi infiniti per il  
Giocatore 1

7E046301

Scudi infiniti per il  
Giocatore 2

7E04AB01

## DONKEY KONG COUNTRY

### LIVELLO BONUS CON VITE-EXTRA

Giocate il primo livello (Jungle Hijinx), completatelo e uscite. Tornate successivamente nel livello e perdetevi tutte le vite. Fate passare la schermata di Game Over e, quando vedete Cranky, prendete il joystick

uno e premete: Giù, Y, Giù, giù, Y. Arriverete in una caverna bonus in cui potrete impraticarvi con tutti i livelli bonus del gioco e uscire con le vite che avete raccolto! Vi basterà raccogliere, saltando, tre icone dello stesso animale e arriverete a uno degli stage bonus: potrete divertirvi e tornare indietro alla caverna per vedere gli altri livelli. Quando ne avete abbastanza, premete Start per mettere il gioco in pausa e Select: ricomincerete il gioco con tutte le vite che avete trovato.

### PER TROVARE RAMBI IN BOUNCY BONANZA

Arrivate fino al buco della rana Winky e uscite. Entrate ancora nel buco con la rana. Questa volta saltatele sul dorso e poi scendete e uscite senza di lei. Cadrete nel passaggio con Rambi al posto di Winky!

## PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

### PER GIOCARE ALLA VERSIONE ORIGINALE PER 2600

Nello schermo dei titoli, quando vedete volare il boomerang attorno all'opzione Start, premete Select, A, A, A, A, A, A, Select. Questo vi porterà direttamente all'originale versione del gioco per Atari 2600: avrete tre vite per completare il gioco, ma se le perdetevi tornerete allo schermo dei titoli.

## EARTHWORM JIM

### PER ACCEDERE A UN MENU DI DEBUG

Premete Start per mettere il gioco in pausa, quindi tenete premuto L e premete A. Lasciate i tasti insieme e premete B, X, A, A, B, X, A. Sullo schermo vedrete comparire delle foto in bianco e nero dei

programmatori e di Jim. A questo punto vi basterà premere qualsiasi pulsante due volte consecutivamente per arrivare al menu di debug: potrete utilizzare diverse gabelle, vedere tutti i livelli e molto altro ancora.

### PASSAGGIO AUTOMATICO DEI LIVELLI

Mettete il gioco in pausa, in qualsiasi momento: prendete il primo joystick e premete: A, B, X, A, A+X insieme, B+X insieme, B+X insieme, A+X insieme. Se premerete i tasti abbastanza velocemente passerete al livello successivo: potrete ripetere il trucco tutte le volte che volete.

## VORTEX

Selezionate l'opzione di password e usate questi codici per ottenere diversi effetti simpatici:

Vite infinite

JTTSJ

Selezione del liv.

CTGXF

Invulnerabilità

HVZSM

Munizioni infinite

WSVTQ

Dopo aver inserito correttamente questi codici vedrete il trucco che avete attivato lampeggiare per un attimo sullo schermo.

### PASSWORD PER I LIVELLI

Cryston

YFGJW

Voltaire

RWXVP

Thermis

DHLNC

Magmeno

BGVRG

Vortex II

JNBTK

Trantora

XLQMB

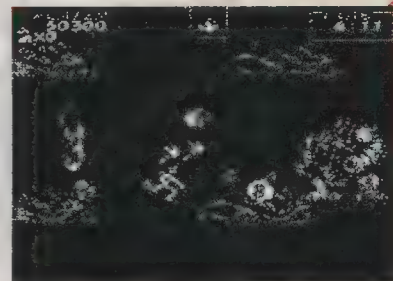
## POWER INSTINCT

### OTANE GIOVANE

Nel menu di "Mode Selection", selezionate l'opzione "VS Mode". Tenete premuto A, B e Y sul primo joystick, quindi premete Start. Allo schermo di selezione dei personaggi il giocatore uno dovrà scegliere Otane. Tenete premuti L e R e premete uno degli altri pulsanti (A, B, X, o



Equinox



Super Ghouls 'n' Ghost



Super Street Fighter 2



Total Carnage

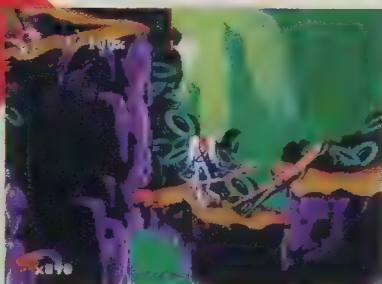


Donkey Kong Country

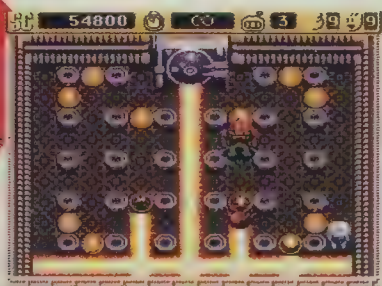


Vortex





Earthworm Jim



Super Bomberman 2



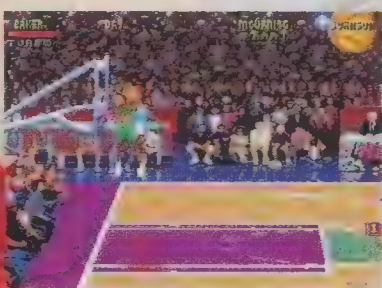
FIFA International Soccer



Topolino Mania



Super Mario Land 3: Wario Land



NBA Jam Tournament Edition

Y) per selezionarla. Fate scegliere al secondo giocatore il proprio personaggio e lo stage. Ora cominciate pure a giocare: noterete che Otane rimarrà giovane per tutta la durata dell'incontro.

(Nota: abbiamo provato il trucco in una versione beta del gioco e, di conseguenza, potrebbe non funzionare nella versione definitiva).

## TAZMANIA

### SELEZIONE DEI LIVELLI

Sullo schermo dei titoli premete Select e Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A (20 continua), oppure A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L (selezione dei livelli). Potrete così scegliere il livello di partenza della partita.

## SUPER BOMBERMAN 2

### ARMI EXTRA

Per cominciare il gioco con sei bombe, sei fiammelle, un guanto e un detonatore inserite 1111 sullo schermo delle password: in questo modo potrete tostare facilmente tutti i nemici!

## BRUTAL

### GIOCARRE CON PERSONAGGI EXTRA

Ci sono due combattenti che, normalmente, non potreste selezionare: Karate Croc e Dalhi Llama. Se volete usarli in combattimento potete premere Su, Giù, A, B, C, C, B, A, Giù e Su sullo schermo dei titoli (Karate Croc), oppure C, A, B, A, L e A (Dahli Llama). Quindi sceglierli nello schermo di selezione dei personaggi.

## TOPOLINO MANIA

### SELEZIONE DEI LIVELLI

Potete provare questo codice di livello per avanzare nel gioco. Andate allo schermo di opzioni e selezionate il "sound test". Ascoltate la musica "Continue" e selezionate il suono "Appear": ora ascoltate "Take That", andate all'uscita e premete a sinistra sulla croce direzionale per circa cinque secondi. Un suono vi darà la conferma che il trucco ha funzionato e, ora, potrete selezionare il vostro livello di partenza. (Le iniziali dei suoni che avete scelto formano la parola "Cat", cioè gatto). C'è, inoltre, un livello segreto nel gioco. All'entrata del castello del gigante, rimbalzate su un insetto per azionare una leva che è nascosta sopra di voi, quindi, tornate indietro verso sinistra e rimbalzate nuovamente sulle farfalle fino all'area segreta. Ora potrete vedere il cortometraggio animato "The Band Concert", creato nel '35. Se questo non vi basta, sappiate che c'è un altro livello segreto: uscite sulla destra dell'ascensore del livello Mad Doctor e risaltateci subito dentro: l'ascensore vi porterà fino in cima alla torre. Uscite verso destra e scoprirete un passaggio segreto sotto di voi. Saltate dentro il passaggio e prendete tutti i bonus mentre scendete. Una volta in fondo vedrete lo schermo rabbuiarsi e riuscirete a distinguere soltanto gli occhi di Topolino. Andate a destra e saltate per prendere le stelle. Quando avrete raggiunto l'ultima stella troverete un paio di orecchie di Topolino che vi regaleranno una vita-extra. Ora state attenti al Mad Doctor!

## FIFA SOCCER

### VIDEO SEGRETO

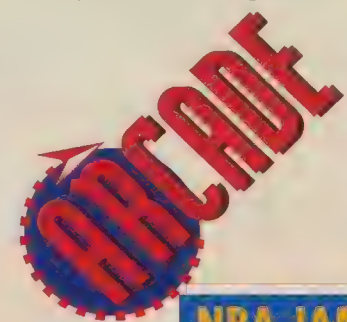
Entrate nello schermo di "Coaching/Stats" e seleziona-

te o "Formations" o "Coverage" o "Strategy". Premete il pulsante A e potrete vedere un video che ha a che fare con l'opzione che avete scelto: veramente eccezionale!

## S. MARIO LAND 3: WARIO LAND

### VITE-EXTRA, TEMPO, MONETE E CUORI

Mettete il gioco in pausa premendo Start: ora premete Select ben sedici volte. A questo punto, vicino alla testa di Wario, apparirà un piccolo quadrato nero. Tenete premuto il pulsante B e muovete con la croce direzionale l'icona su ciò che più vi interessa (vite, tempo, monete o cuori). Quando avete scelto premete verso l'alto o verso il basso per cambiare i valori. Poi premete Start e ricominciate tranquillamente a giocare!



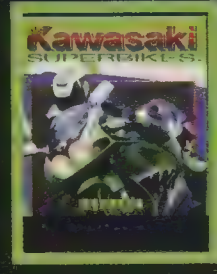
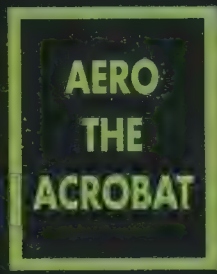
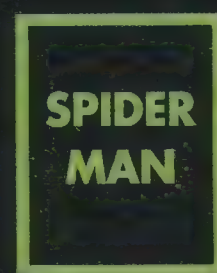
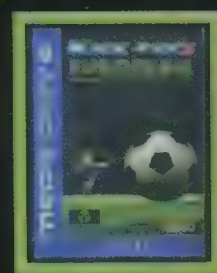
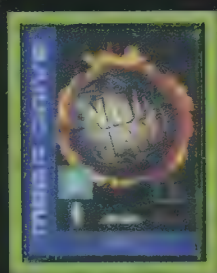
## NBA JAM TOURNAMENT EDITION

### PERSONAGGI SEGRETI:

**Dominique Wilkins**  
DOM Apr 16  
**Hakeem Olajuwon**  
HAK Jan 21  
**Green**  
JDG May 31  
**Davis**  
WBD Aug 17



# MEGA DRIVE



e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE.

SCOPRICI CON LA

CHIAMATA GRATUITA  
**NUMERO VERDE**  
167-018820

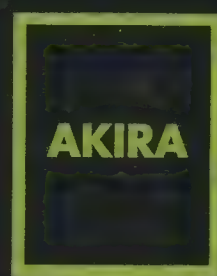
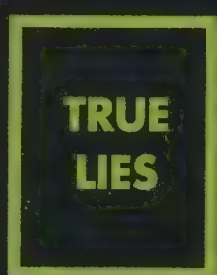
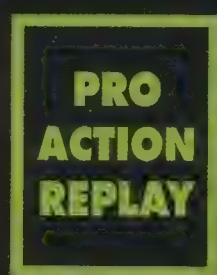
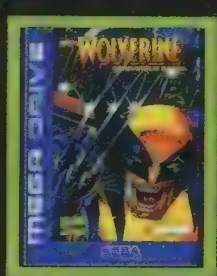






# MEGA DRIVE

e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a



LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE.

SCOPRICI CON LA

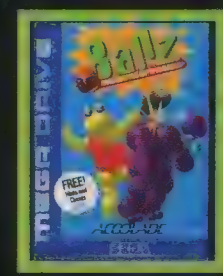
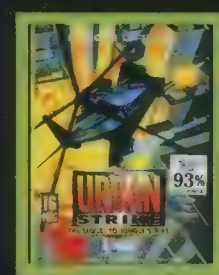
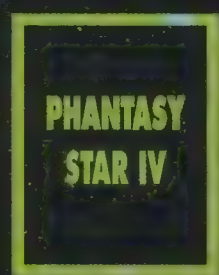
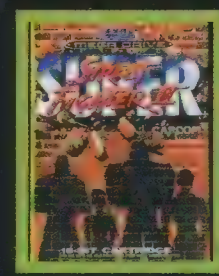
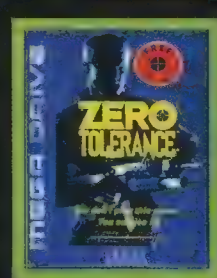
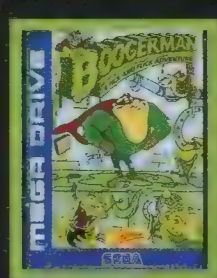
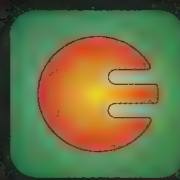
CHIAMATA GRATUITA  
**NUMERO VERDE**  
**167-018820**

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE





# MEGA DRIVE



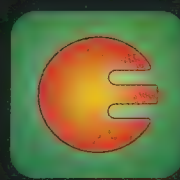
e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,

SCOPRICI CON LA

CHIAMATA GRATUITA  
**NUMERO VERDE**  
**167-018820**







# GAME GEAR E 32X

e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a



LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,  
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE.

SCOPRICI CON LA

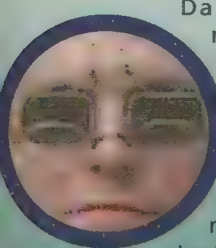
CHIAMATA GRATUITA  
NUMERO VERDE  
167-018820





Casa: **SONY IMAGESOFT**N° Giocatori: **1/2**Continua?: **NO**Livelli di difficoltà: **3**

Un'azione sotto porta, da notare il tuffo plastico del portiere.



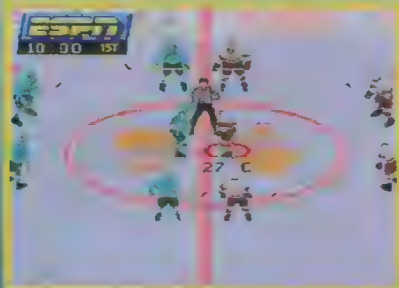
Da che mondo è mondo, l'hockey su ghiaccio su MD è sempre stato targato Electronic Arts: la serie NHL è senza dubbio la migliore e i vari tentativi di altre case

di realizzare buoni titoli dedicati a questo sport non hanno insidiato la leadership dell'EA. Oggi ci prova la Sony con il suo *ESPN National Hockey Night*, ma l'impressione è che, ancora una volta, lo scettro di re del ghiaccio non cambierà proprietario. Cominciamo a descrivere le opzioni: partita singola, torneo, campionato, possibilità di vedere il campo lateralmente o dall'alto alla NHL e modalità "Challenge" (una sorta di tiro a segno contro la porta avversaria e una corsa per completare un giro del campo nel minor tempo possibile). Una volta scesi sul rink ci si trova di fronte a una simulazione davvero ben riuscita: la grafica è molto buona, con animazioni ottime, un'elevata velocità di gioco, intelligenza degli atleti di alto livello e anche una buonissima giocabilità. Però un pochetto ci si può, e ci si deve lamentare, dato che risulta quasi impossibile effettuare le millimetriche acrobazie che vi permettevano di aggirarvi come delle bisce tra i giocatori avversari in oltre, a volte, i passaggi risultano imprecisi. I portieri fanno il loro dovere in maniera decente e i loro migliori interventi sono sottolineati da frasi campionate e altre "performance" del telecronista si fanno sentire sia prima che durante l'incontro. Buon secondo posto, ma NHL '94 è un gradino più in su.

• Paddy



Come sembra ormai diventata una regola nei giochi sportivi, non poteva certo mancare il telecronista.



L'ingaggio è un momento intenso in una partita di hockey. Il possesso del disco può garantire una segnatura.



# ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

## MEGA DRIVE

### ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

Se gli hockey su ghiaccio dell'EA sono *Street Fighter II*, allora *ESPN National Hockey Night* è senz'altro *Mortal Kombat II*: più corposo come giocabilità e abilità tecnica e tattica il primo, più appetitoso graficamente il secondo. *ESPN NHN* ha sprite - e campo di gioco - di dimensioni maggiori, due modi di vedere la vasca di ghiaccio, animazioni più apprezzabili proprio perché i giocatori sono più grandi; il sonoro è di fattura migliore per quanto riguarda i campionamenti, ma gli effetti sono preferibili in *NHL*. Tuttavia si ha la netta sensazione che proprio la pluripremiata saga dell'EA sia stata il punto di riferimento nella creazione di questo titolo e l'impressione è confermata anche dai comandi, pressoché identici nei due giochi. Il gioco nel complesso è divertente e lascia abbastanza soddisfatto l'appassionato dello sport, ma le realizzazioni dell'EA - e *NHL '94* in particolare - hanno qualcosa di più in termini di velocità, manovrabilità degli hockeisti e opzioni...

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

#### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Buona la manovrabilità dei giocatori ma il controllo risulta a volte impreciso, così come i passaggi. *NHL* è di un altro livello.

#### SFIDA

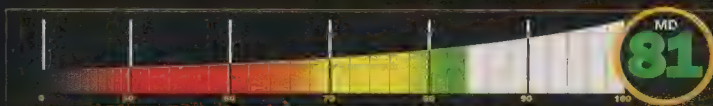
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Amichevoli, campionato, sfide di abilità: molta carne al fuoco e ben tre livelli di difficoltà. E poi si può giocare anche in due.

#### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Sprite grandi e bene animati, due possibilità di visualizzare il campo e alcuni effetti di animazione. Il gioco è molto bello.

#### CONSIGLI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Ottimo le frasi campionate, decenti gli effetti sul ghiaccio, non troppo perfezionismo il suono dei giocatori che si possono fare di più.



### SOTTO CONTROLLO





Casa: KONAMI

N°Giocatori: 1-4

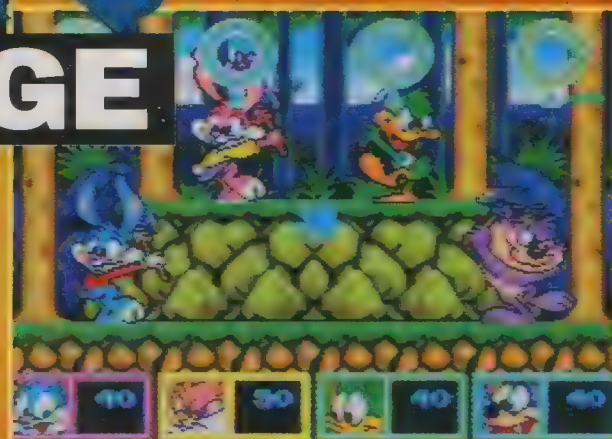
Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 4

# WACKY SPORTS CHALLENGE



Notare il pregevole gesto atletico del terzo concorrente da sinistra. Grande!



I personaggi dei Tiny Toon vestono i panni di tagliaboschi e si accaniscono a colpi d'ascia contro i tronchi.

## WACKY SPORTS CHALLENGE

I personaggi dei Tiny Toon sono particolarmente adatti a cimentarsi in discipline che reinterpretano in chiave eccentrica le autentiche specialità sportive. Il risultato è un gioco che sa offrire esilaranti momenti di intrattenimento a patto però che sia affrontato in compagnia di altri concorrenti "umani". Sfidare i personaggi controllati dalla CPU si rivela ben presto un'esperienza poco appagante; ma quando ci si riunisce in quattro intorno al monitor (con Multitap) si può trarre da *Wacky Sports Challenge* il massimo del divertimento. La comicità delle situazioni e la struttura semplice e immediata, poi, rendono questo gioco particolarmente adatto a fare avvicinare al joypad anche chi non abbia mai avuto precedenti esperienze videoludiche. In genere si tende a giustificare i titoli di bassa qualità affermando "sono rivolti a un target di giovanissimi", come se i più piccoli apprezzassero i brutti giochi. Questo invece, nonostante un'inclinazione verso l'utenza meno smaliziata, è un gioco onesto e realizzato con cura.

AGIRE &amp; PENSARE



## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo garantisce sempre una buona padronanza sulle performance dei personaggi.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La struttura di gioco è molto lineare e quindi un po' ripetitiva, ma gli allenamenti dei giochi "olimpici" lo apprezzeranno.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo stile grafico riproduce efficacemente i personaggi dei Tiny Toon.

### SUONO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Per non eccellere per originalità o per l'effetto garantito di un suono.



## SOTTO CONTROLLO

P.S. Il set di comandi è riconfigurabile a piacere.

Per controllare i personaggi



Per saltare/sparare/lanciarsi, ecc.

Per aumentare l'energia accumulata

Il sodalizio fra la Konami e i personaggi dei Tiny Toon continua più solido che mai: dopo la pubblicazione di *Acme All-Star* per Mega Drive, ora tocca al Super Nintendo

ospitare i celebri animali dei cartoni Warner Bros. Tuttavia, se sul 16 bit Sega l'accento era posto sugli sport di squadra, in questo caso siamo di fronte a un insieme di discipline individuali, sullo stile del filone di giochi "olimpici" di gran voga negli anni '80, dal *Decathlon* di David Crane a *Summer* e *Winter Games*. Naturalmente la componente sportiva di *Wacky Sports Challenge* è opportunamente reinterpretata secondo il carattere dei personaggi che ne sono protagonisti: il risultato di questa operazione è una serie di discipline (dodici, per la precisione) che si situano fra l'eccentrico e l'improbabile.

La cartuccia è compatibile con l'adattatore Multitap che permette a quattro giocatori di cimentarsi contemporaneamente nelle prove: il gioco è articolato in quattro livelli di difficoltà che però non sono selezionabili a priori, ma vanno affrontati progressivamente. Al livello più semplice bisogna superare le prove di sei discipline, mentre al livello più completo



## OLIMPIADI ALTERNATIVE

**Happy Sports Challenge 4**, come avete potuto capire, è un gioco molto eterogeneo. Per trattarlo in modo completo sarebbe necessario suddividere la recensione in dodici mini-recensioni, una per ognuna delle discipline presenti. Essendo però questa soluzione francamente eccessiva, abbiamo pensato di proporvi una breve panoramica, in stile "Bignami", degli eventi sportivi compresi in questa cartuccia. Non ci sono tutti e dodici, per motivi di spazio, ma compaiono alcuni dei più eccentrici che potranno darvi un'idea indicativa anche di quelli mancanti.

### FREESTYLE SKIING



La scelta è quella di raccogliere il maggior numero di bandierine, evitando gli ostacoli e

indottrinando i trampolini per saltare. Dipendendo gli avversari il si può trasformare la palla di neve (e cioè la piattaforma piovola), ma attenzione: non possono fare in stesso (e allora sono guasti in natura).

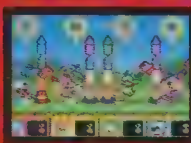
### OBSTACLE COURSE



usando la scelta tecnica "Parkinson" sui pulsanti A e B, bisogna superarle gli avversari

raccogliendo il maggior numero di bonus ed evitando anche a ostacoli. È possibile agire scorrettamente andando a sbattere contro gli altri corridori, che in questa modo continueranno i bonus raccolti.

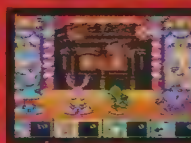
### HAMMER BASH



Qui si tratta di martellare, martellare, martellare e martellare. A ogni martellata si fa partire un razzo

che deve almeno raggiungere l'altitudine di qualificazione e (meglio) evitarsi su quelli lanciati dagli avversari. Premendo il pulsante si può prolungare la traiettoria prima del razzo.

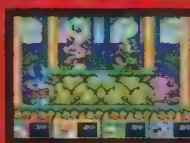
### ICE CREAM TOSS



I personaggi visitano le spalle ai giocatori e prestano attenzione a un palcoscenico su cui scorrono

(secondo pattern differenti) vari bersagli. Ognuno fa un mirino di un colore diverso che deve essere posizionato con tempismo, calcolando la traiettoria del proiettile, per mandare a segno i colpi.

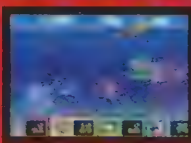
### LOG CUTTING



Disciplina mutuata dalle tradizioni dei boscaioli americani, il Taglio dei Tronchi richie-

re una scelta a frenetica azione sui pulsanti A o B, per incanalare l'energia necessaria a azionare il maggior numero possibile di ceppi. Raggiunta l'energia necessaria si può liberare il colpo d'ascia con il pad.

### SWIMMING



Anche in questa caso l'obiettivo è quello di raccogliere i bonus, solo che la competizione si svolge sot-

troacqua. Ma non è solo amministrare abilmente la riserva d'aria, riportandosi di tanto in tanto in superficie per tirare il fiato (cercare direzione verso l'alto). Attenzione agli squali.

### WEIGHT LIFTING



Bisogna sollevare i pesi al di sopra della propria testa nel minor tempo possibile, i soliti tasti A e B, premuti

ripetutamente a grande velocità (non sfondate il joystick), consentono di accumulare la forza necessaria per l'impresa. Sollevando il peso prima degli altri si accede a un bonus stag-

### CHICKEN DASH



Questo è incredibile! Un enorme albero assicurato a due ceppi viene caricato, pro-

grammaticamente a quindi liberato: il personaggio è così proiettato come la destra della scherma. Deve percorrere più spazio possibile senza però superare il bordo dell'affollamento, pena il salto nel vuoto.



Questa è la gara di martellate: si aspetta il via...



...e questi sono i razzi fatti partire dalle martellate: l'arbitro sorveglia.



### PLAYER SELECT



Bugs Bunny è ancora a secco di punti: per incrementare lo score dovrà trasformare gli avversari in mini-slavine, raccogliere le bandierine rosse e fare dei bei salti.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)



Casa: PANTHER SOFTWARE

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

Ecco una bella avventura in stile *Dungeons & Dragons*!

Pur non avendo tutti gli elementi propri di questo mitico passatempo, *Space*

*Griffon* ha, comunque, come dote per il suo connubio con la PlayStation un notevole intreccio di trama: su una base lunare un virus infettivo si è ribellato ai suoi creatori, facendo strage di vite umane, e voi, insieme ad altri cinque soldati specializzati, sarete inviati a bordo di varie unità trasformabili alla Battletech, a ristabilire l'ordine massacrando un folto schieramento di scaraventatori, cingoli droidi, mostriattoli e robot, alla scopo di sconfiggerli calorosamente e mettervi a vostro agio... Alla guida del vostro mech potrete usufruire di varie trasformazioni: il modo cruise (velocissimo), assault (er mejo) o combat (cattivo ma lento); ognuno dei tre stati ha interdi peculiarità, ad esempio: la stessa arma (tra le quali i laser attingono energia dalla vostra unità) cambierà potenza a seconda della forma che state utilizzando! Il computer di bordo vi segnalerà la presenza e i dati di qualsiasi elemento di interazio-



# SPACE GRIFFON VF-9

## L'ABITO NON FA IL MONACO

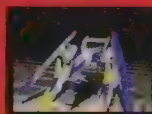
Potrete usare il vostro mecha non tra diversi aspetti, a seconda delle situazioni.

### COMBAT



Utilizza appieno le armi del mecha, riducendo drasticamente il movimento e abbassando le difese.

### ASSAULT



Aumenta notevolmente la velocità e la difesa, a lieve discapito degli armamenti.

### CRUISE



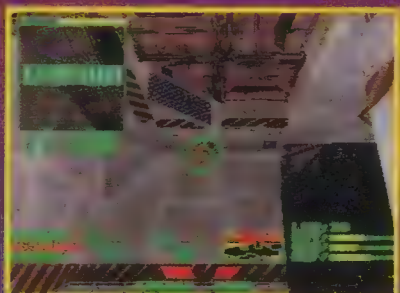
Per gli spostamenti rapidi, ha al massimo i livelli di mobilità e difesa; le armi sono utilizzabili solo se preselezionate.



Il virus che si è scatenato ha colpito un vostro compagno.



A volte bisogna usare la forza per farsi strada tra i pericolosi cunicoli.

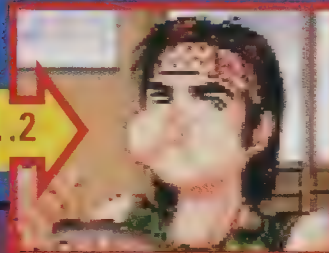


Si può alzare lo sguardo fino a vedere tutto il soffitto, bella definizione vero?



## PIACERE DI CONOSCERLA

Ecco il gruppo d'assalto al gran completo per l'ultima missione.



ne, centrandolo automaticamente con un'icona che cambierà colore a seconda della distanza, oltre alla mappa del livello che state visitando e, all'occorrenza, ai dati del nemico col quale ingaggerete il combattimento. Il tutto è poi rivoluzionato dall'elemento "umano", che si concretizza con la sorte dei vostri compagni e con le varie chiacchierate - purtroppo in giapponese - nel corso della missione. Il volto dei vostri amici, infatti, apparirà sullo schermo, disegnato in un simpaticissimo stile manga durante i dialoghi che, ahimè, anche volendo non si potranno interrompere in alcun modo; il tempo di affezionarvi a quei piccoli ritratti parlanti, e i loro crudeli destini, narrati tramite l'ausilio di coinvolgenti sequenze semi-animate, commuoveranno anche il più

nante di nemici, armi (ben diciotto!) e informazioni (fortunatamente in inglese) sparse ovunque, più cinque salvataggi aggiungono non poco al fascino dell'avventura in questione. Al solito, avrete da tenere d'occhio la carica del vostro mech e i suoi scudi, inoltre i livelli di potenza dell'unità aumenteranno al passo con le esperienze fatte sul campo di battaglia. A proposito: il codice per liberare la bella Mary da un impianto criogenico è 03050, segnatevelo poiché vi verrà comunicato in giapponese, che essendo la mia seconda lingua madre vi avrà forse evitato una noiosissima ricerca... Modestamente la classe non è acqua!

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)



Durante lo scontro finale dovrete vedervela con lo scienziato mutato dal virus che si è impadronito di un'esoscheletro uguale al vostro.

umano in tra voi. Vedete i mercuri delle galassie! Forse un difetto di SG sta proprio nel fatto che l'intera avventura si svolge in maniera lineare e quasi prefissata, lasciando alla strategia personale dettagli di poco conto che non potranno modificare alcunché nella totalità degli eventi... D'altra parte, il fatto di essere accompagnati un po' per volta, tra un combattimento e l'altro, all'interno di una storia ricca e complicata riesce comunque a trascinare il giocatore dentro gli eventi, rendendolo partecipe di vittorie e tragedie. Per il resto: eccezionale la prospettiva in prima persona e di grande impatto gli scenari; la cifra impressio-

### SPACE GRIFFON VF-9

Se il titolo in questione fosse stato tradotto in inglese o se semplicemente avessero aggiunto i sottotitoli, il mio giudizio sarebbe sicuramente stato più alto, ma è proprio per la struttura di gioco (che fa del suo punto di forza i frequenti dialoghi tra i personaggi, con una notevole continuità di gioco), che il voto finale ne risente non poco. Nel complesso il tutto è stato ben realizzato: un buon numero di livelli con combattimenti e mostri in difficoltà crescente ma sempre ben calibrata, ottima varietà di armi, bonus, dettagli grafici e strabiliante fluidità di gioco. Utilissimi i cambi di velocità del mech dovuti alle relative trasformazioni, che rendono il gioco più scorrevole che mai (gli spazi ampi si possono percorrere molto rapidamente, mentre nei momenti salienti è utile un movimento regolare). Forse manovrare il modulo combattivo di turno è un tantino ostico, ma con questo grado di realismo non credo potesse andare diversamente.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

## PLAYSTATION

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Non è propriamente immediata, ma il risultato finale è buono

### GRAFICA

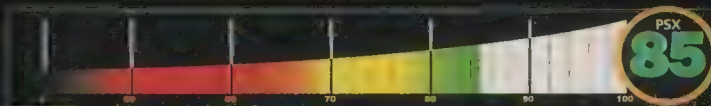
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Un ottimo mix tra cura del dettaglio e velocità di gioco

### SFIDA

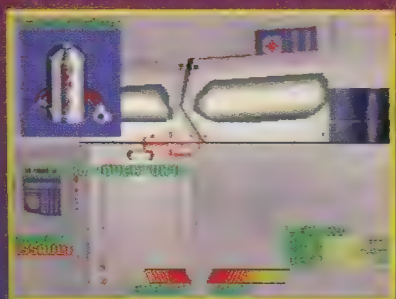
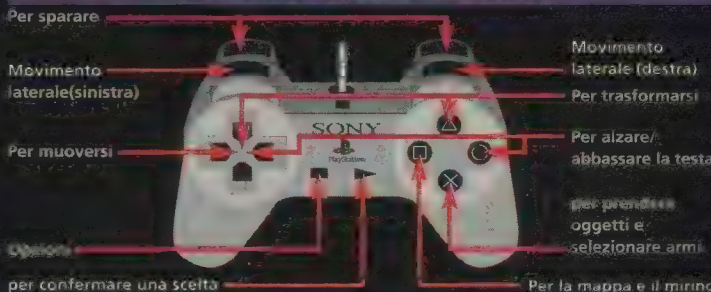
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Nella media, i più bravi lo finiranno in una settimana

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Musiche assenti durante l'azione, ma gli effetti sonori sono eccellenti



### SOTTO CONTROLLO



Dietro a portoni automatici potrete trovare degli utilissimi oggetti.



Casa: SNK

N°Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

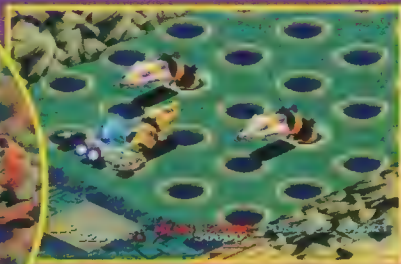
Livelli di difficoltà: 5



Questi vermoni sono forse i nemici più belli e meglio realizzati dei primi livelli: uno spettacolo per gli occhi!



Subito dopo dovrete affrontare questi due super-fiori che lanciano blastate micidiali: distruggeteli con il super-colpo.



Di fianco potete vedere il boss del 2° livello; sopra, ancora i vermoni.



Questi robot tartaruga si riveleranno molto difficili da abbattere!



Per passare dovrete sparar sui meccanismi a elica vicino ai cancelli.

# VIEW POINT



La SNK continua la sua politica di sviluppo di titoli per il Neo Geo (in questo caso per Neo Geo CD) e Coin-Op.

Naturalmente la

comparazione è naturalmente identica al View Point che abbiamo giocato al bar o in sala giochi: livelli, grafica, sonoro, velocità (con qualche piccola eccezione), mostri di fine livello, bonus, ecc.

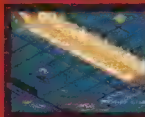
La visuale 3D isometrica (vi ricordate Zaxxon?) è veramente originale e ben realizzata e permette una profondità di visuale che spesso viene negata ai titoli "dal l'alto" o "di lato", come gli sparatutto più classici e tradizionali. Tuttavia, talvolta, può trarre in inganno il giocatore meno esperto e confondere la vista: View Point è un gioco in cui la famosa tradizione degli Ipno-Colpi di Defender (colpi che sono totalmente invisibili al giocatore e che fanno perdere una vita quando meno ce lo si aspetta...) viene mantenuta intatta e integra, purtroppo...

Le eccezioni di cui parlavo prima riguardo alla velocità del gioco si manifestano quando ci sono molti sprite e molte animazioni su schermo: i rallentamenti (anche se pochi) sono sensibilmente fastidiosi e tolgono, inevitabilmente,

## BOMBA CHE TI PASSA...

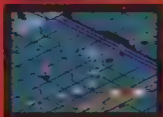
I bonus che troverete in View Point sono di due tipi: le bombe e i power-up. Le bombe, a loro volta, si dividono in tre tipi diversi:

### BOMBA DI FUOCO



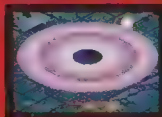
Un'ondata di fuoco che prende tutto lo schermo distruggerà i vostri nemici difendendovi dai colpi (Grande F).

### MISSILI TELEGUIDATI



Una caterva di missilozzi andranno a cercarsi i nemici più sguaiati per farli fuori quanto prima (Grande H).

### BOMBA A ONDA D'URTO



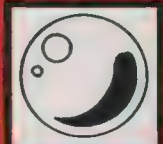
Un'ondata di energia bluastrea si irraderà dalla vostra nave su tutti i nemici che vi circondano (Grande W).

Ecco, invece, i tipi di power-up che potrete raccogliere:



### BARRIERA

Con questo bonus verrete protetti da colpi e collisioni con i nemici, per un limitato numero di colpi.



### 1-UP

Una bella vita-extra è proprio quello che ci vuole, in alcuni casi, anche se la presenza del "continua" infinito rende questo bonus abbastanza superfluo.



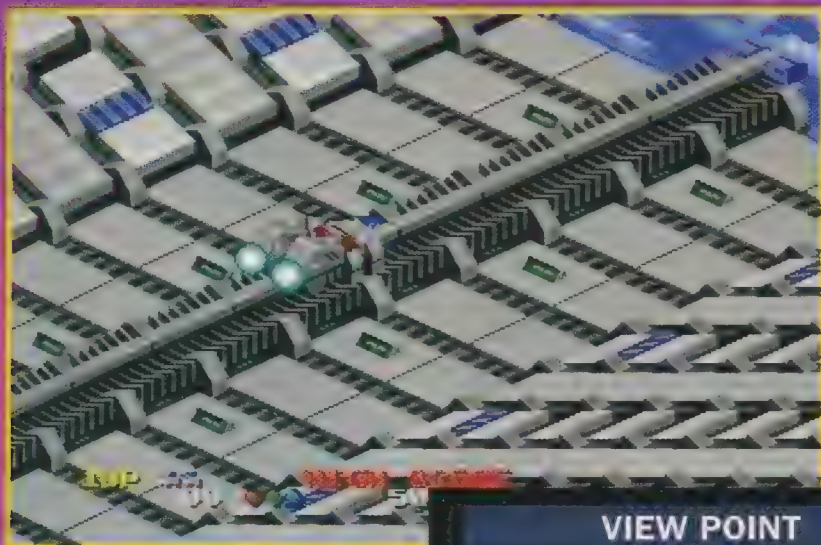
### STELLA

Un bonus che aumenterà notevolmente il vostro punteggio (ben 3.310 punti, strana cifra vero?).

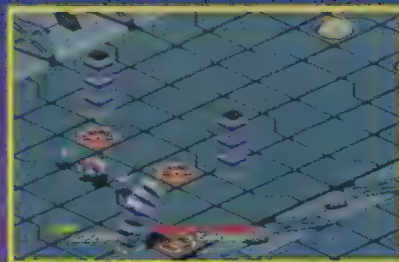




Il boss finale del primo livello: come vedete, ai programmatori della SNK non manca certo la fantasia grafica per inventarsi mostri e nemici originali.



Correte a prendere la barriera o il pesce vi renderà la vita difficile.



Queste colonne semoventi tenteranno di chiudervi il passaggio.

qualche punto alla valutazione del prodotto, sebbene la giocabilità ne rimanga quasi intoccata. Inoltre, quando si affrontano i boss di fine livello, bisogna aspettare due o tre secondi di caricamento dal CD (oltre che spezzare la concentrazione del giocatore non permette un fattore sorpresa: quando vedete il CD che scarica dati, sapete già automaticamente che sta per arrivare il guardiano!). Nonostante questi piccoli problemi, comunque, il gioco è validissimo e molto divertente: i cinque livelli di difficoltà permettono a tutti di tentare l'impresa e, in particolare, il quinto rappresenta il livello di difficoltà che uno stiano scelto per il Coin-Op (una via di mezzo tra il livello "Normal" e il livello "Hard"). Quando si finisce una partita si può scegliere di utilizzare uno degli infiniti "Continuar" oppure andare nella schermata di Game Over e salvare



La sezione del fiume è graficamente una delle più belle del gioco.

la propria posizione in modo da poterla ricaricare più avanti. Insomma, decisamente importante vista la difficoltà di certi punti). Dovrete armarvi di molta pazienza perché vi troverete ad affrontare delle situazioni difficili che possono ripetersi anche una ventina di volte prima di essere superate: già soltanto il boss del secondo livello è in grado (a livello "Easy") di sopportare tutte e tre le "Smart-Bomb" e una caterva di colpi senza neanche batter ciglio. Ma se siete dei veterani dello sparatutto, se avete giocato a View Point in sala giochi sognando di averlo in casa vostra e se avete sempre ammirato la grafica poligonale con cui sono stati realizzati sprite e nemici vari, allora vi consigliamo senza riserve di acquistare questo titolo che potrà regalarvi molte ore di puro divertimento!

• Scarlet

## VIEW POINT

È un vero peccato che l'azione di gioco, fluida e scorrevole, godibilissima, venga spezzata dal caricamento dei boss di fine livello e dai rari ma notevoli rallentamenti in certi punti particolarmente "affollati" del gioco: se non fosse per questi inconvenienti e, soprattutto, se il livello di difficoltà fosse leggermente più abbordabile (in certi casi si rivela veramente frustrante dover ripetere una certa sequenza dall'inizio più di venti volte), ci troveremo di fronte a un sicuro ed eccezionale power-game, uno sparatutto veramente degno della tradizione dei grandi titoli per le console casalinghe. La grafica, inoltre, è realizzata, come già detto, con poligoni colorati e ombreggiati, particolare che aggiunge profondità al titolo. La giocabilità è perfetta e il sonoro è assolutamente eccezionale ("One, two, three, four!", grandissimo!). Se uscisse un View Point 2 in cui venissero mantenuti tutti gli aspetti positivi e limati i piccoli difetti, varrebbe la pena di comprare un Neo Geo CD solo per poterci giocare!

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Veloce, giocabile, divertente, fluido e pieno di nemici realizzati con fantasia e molta cura.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Gli "Otaku" degli sparatutto troveranno davvero pane per i loro denti se l'avrà giocato al bar sapete di cosa sto parlando.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
La realizzazione grafica è originale e molto curata, con poligoni colorati e ombreggiati.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Mai sentita una colonna sonora così accattivante e così "piena" su uno sparatutto. L'atmosfera viene voglia di saltare e ballare.



## SOTTO CONTROLLO



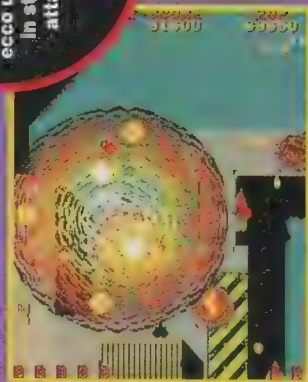


Casa: SEIBU  
N°Giocatori: 1/2  
Continua?: Sì  
Livelli di difficoltà: 4

AMARCORD



Alpinsegna  
del classicismo  
ecco un'introduzione  
in stile "Allarme:  
attacco terra".

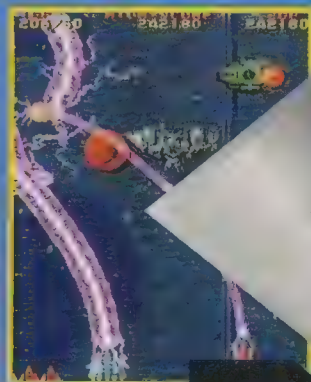


Costa rimane a  
diva. In due  
parti, poi, quell'  
alla sua pos-  
sibilità, che  
sostiene le  
sue attività  
economiche, alle  
attività del bar  
e del ristorante.  
Ma non è un  
uomo che si  
soddisfa di un  
piccolo giro di  
affari. Costa ha  
un'ambizione  
che lo spinge  
a guardare  
all'estero. E  
non solo per  
il business, ma  
per il prestigio  
che gli dà la  
possibilità di  
essere visto  
come un  
uomo di  
affari. Costa  
ha una  
visione del  
mondo che  
lo porta a  
guardare  
all'estero.  
E non solo  
per il  
business, ma  
per il  
prestigio  
che gli dà  
la possibilità  
di essere  
visto come  
un uomo di  
affari.

Costa rimane a  
diva. In due  
parti, poi, quell'  
alla sua pos-  
sibilità, che  
sostiene le  
sue attività  
economiche, alle  
attività del bar  
e del ristorante.  
Ma non è un  
uomo che si  
soddisfa di un  
piccolo giro di  
affari. Costa ha  
un'ambizione  
che lo spinge  
a guardare  
all'estero. E  
non solo per  
il business, ma  
per il prestigio  
che gli dà la  
possibilità di  
essere visto  
come un  
uomo di  
affari.



Prima di lanciarsi all'assalto del filo da torcere, cercate di far fuori il sottomarino con tutte le armi che avete a disposizione.





VEDILA COME VUOI!

#### ARCADE

Proprio come al bar, basta girare il video del monitor con cui stavi giocando.



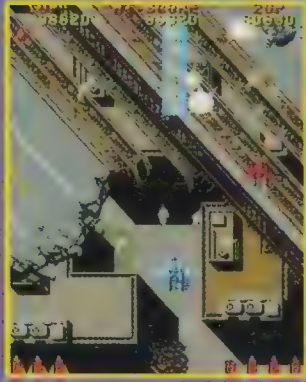
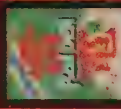
#### PANORAMICA

Occupi lo schermo per tutta la sua larghezza, il platello tondeggiente.



#### NORMAL

E la visuale arcade con lo schermo del televisore cambia forzatamente l'angolo.



Con gli schermi panoramici la visuale è molto più ampia.



Con gli schermi panoramici la visuale è molto più ampia.



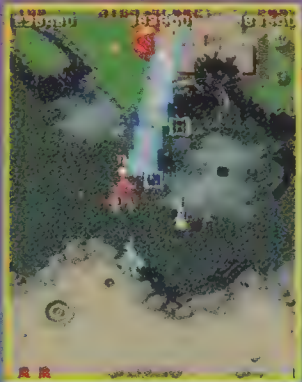
Con gli schermi panoramici la visuale è molto più ampia.



### RAIDEN PROJECT

Ogni tanto mi stupisco di come certi titoli, anche se ormai datati, riescano lo stesso a esercitare una discreta attrattiva girando su console potenti come la PlayStation senza comunque sembrare uno spreco. Se la versione di questo gioco ci aveva lasciati parecchio delusi per Jaguar, ora le cose cambiano notevolmente potendo giocare non solo a Raiden ma anche al suo seguito, I due, pur non vantando sostanziali differenze dalla versione da bar, danno la possibilità di scegliere fra tre modalità di schermo differenti, compresa quella arcade, ed entrambe presentano una videata di informazioni sul vostro status e la possibilità di ascoltare le musiche originali o completamente arrangiate e migliorate. Per il resto la fluidità dei movimenti (senz'altro con meno rallentamenti) e la risposta al joystick sono ottime, quindi se siete tra quelli a cui Raiden è piaciuto al bar, non dovrete proprio lasciarvi sfuggire queste due occasioni al prezzo di una (e scusatemi se è poco).

AGIRE & PENSARE  
A O O O O O P

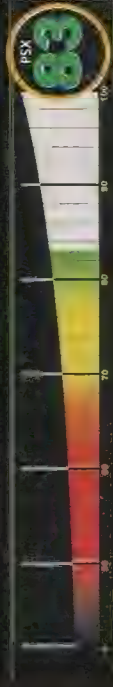


inutile alle "mura cinesi", cui poi continuare a giocare bella presenza un fatto del joypad, anche se la versione per PlayStation ha un tempo di risposta un po' più lento rispetto alla versione per Jaguar, ma non è un problema. La PlayStation non è un sistema di gioco, ma un sistema di gioco, e la PlayStation non è un sistema di gioco, ma un sistema di gioco.

re l'aspetto arcade (il classico schermo oblungo) e sostituirlo con un fatto del joypad, anche se la versione per PlayStation ha un tempo di risposta un po' più lento rispetto alla versione per Jaguar, ma non è un problema. La PlayStation non è un sistema di gioco, ma un sistema di gioco.

Si ringrazia Future Games (mi)

# PLAYSTATION



### SOTTO CONTROLLO





Casa: ACCOLADE

N°Giocatori: 1/4

Continua?: PASSWORD

Livelli di difficoltà: 3



Se qualcuno di voi ha visto "Clerks" di Kevin Smith (film delizioso, consigliato caldamente a tutti i lettori)

(Approvo, NdScarlet), ricorderà

senza altro che a un certo punto i protagonisti decidono di organizzare una partita di hockey a rotelle sul tetto di un negozio. Ebbene, questo modo di giocare l'hockey "on the road", adattandosi alle superfici più accidentate, è stato preso a esempio dalla GTE per la realizzazione di Street Hockey '95, un titolo che, nelle intenzioni,



Una partita giocata su "The Pike", un tratto di autostrada ancora in costruzione.



Anche il fondo di una piscina può rivelarsi un ottimo campo di gioco.

# STREET HOCKEY

## UNA PARTITA IN CORTILE

La caratteristica primaria di Street Hockey '95, che lo distingue dalla maggior parte di altri titoli simili (generalmente basati su una simulazione realistica dell'hockey su ghiaccio professionistico) è la presenza di superfici di gioco molto particolari, per non dire eccentriche. Lo stile di vita dei protagonisti di SH'95 li porta a scendere in campo in ogni situazione e su ogni superficie: l'importante è giocare e tirare qualche sana bastonata...

### BRAKER'S



Una squallida colata di asfalto a poche centinaia di metri dalla spiaggia (che si scorge sullo sfondo). Il terreno è, a dir poco, accidentato: cristallino di buche e pieno di sassi.

### CLUB SHRED



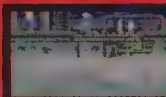
Qui la situazione è alquanto diversa: il Club Shred è più liscio di un tavolo da biliardo e i patini si scivolano morbidi e veloci. È il campo più veloce, esalta la precisione di gioco.

### THE PIKE



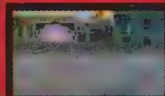
Il sito di meglio che improvvisare una partita nel bel mezzo di una rampa autostradale in costruzione. Basta spostare un attimo il caterpillar e lavare di mezzo i blocchi di cemento.

### GUNK PUMPS



Più caldore di Faggi e Montecatini insieme: la partita a Gunk Pumps si gioca fra vapori tossici ed esalazioni pestilenziali portate dal vicino stabilimento chimico. Suggestivo e malfamato.

### JACKTAR



Qui si gioca sul tetto di un edificio della periferia: sembra proprio una scena del film "Clerks". Bisogna fare attenzione ai lastri di cemento sollevati che sono delle vere e proprie rampe.

### SEISMO'S POOL



È una piscina olimpica rimasta inutilizzata dal giorno del terremoto del '82. Con un bell'ampio protettore a platea trasformato in campo di hockey: abbastanza efficiente tranne alcune crepe.



Su questa pista potrete sbizzarrirvi: il terreno è liscio e ben tenuto.



In questo sport non ci sono falli: tutto è permesso, anche i cazzottoni.



L'idea e le variazioni di gioco sono simpatiche: è un vero peccato che la realizzazione tecnica di questo titolo rovini tutto il potenziale divertimento.





Nel gioco a due la CPU si limiterà a tenere sotto controllo i portieri.



Ooops... L'avversario è "scivolato" su un colpo di bastone... Capita!

mira a sposare il contenuto prettamente sportivo di titoli come *NHL '95* o *Brett Hull Hockey*, con la componente folkloristica degli sport da strada americani. I protagonisti del gioco, infatti, non sono strapagate star dello sport abbigliate con la tradizionale e imponente divisa delle squadre professionistiche, ma stravaganti figure dai nomi improbabili come Lars "Shred dog", Hex "Astro-Not!" e Victor "Nowhere man". Le squadre sono composte da tre giocatori che si affrontano su terreni di ogni tipo: c'è un'enorme piscina rimasta vuota dal terremoto californiano del '92 il cui fondo è stato adibito a campo di gioco, ci sono le strisce di asfalto che costeggiano la spiaggia e c'è addirittura il tetto di uno stabilimento chimico. I giocatori possono effettuare, oltre ai colpi tradizionali come i passaggi e i tiri in porta, acrobazie particolari, come inginocchiarsi nel tentativo di intercettare il disco o saltare e fare evoluzioni: non manca, ovviamente, la possibilità di caricare gli avversari



Gli americani sono specializzati nell'inventare sport di ogni tipo!

## STREET HOCKEY '95

*Street Hockey '95* è permeato da un certo squalore generale che, sulle prime, non si sa se imputare alla particolare ambientazione o alla sostanza stessa del gioco. Purtroppo, dopo un'interazione più approfondita, bisogna propendere per la seconda ipotesi e stabilire che le manchevolezze di questo titolo sono da ricercare in componenti essenziali come la giocabilità e la qualità dell'animazione. In nessun momento, infatti, si ha la sensazione di controllare in maniera immediata gli sprite dei giocatori: l'effetto di inerzia è implementato in modo insoddisfacente e finisce soltanto col penalizzare il sistema di controllo. I frame di animazione, poi, sono decisamente pochi e conferiscono una fastidiosa scattosità ai movimenti degli sprite. In definitiva, principalmente a causa dei difetti illustrati, una seduta di gioco a *SH'95* si rivela un'esperienza poco entusiasmante: non c'è una vera tecnica e tutto si riduce a una sterile sequenza di batti e ribatti. Meglio stare alla larga.

AGIRE & PENSARE



# SUPER NES

## GIOCABILITÀ

Il lato peggiore di *SH'95* è proprio la giocabilità: gli sprite sullo schermo rispondono male e in ritardo agli input del giocatore, il che è fastidioso.

## SFIDA

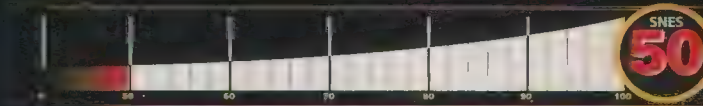
C'è una buona varietà di opzioni e le modalità di gioco sono abbastanza differenziate: è il gioco in sé che alla lunga finisce con lo stancare.

## IMMAGINE

Il look grafico è improntato a un certo stile che, pur essendo accettabile, non è particolarmente convincente.

## SONORI

Le musiche sono del tutto ordinarie, ma la colonna sonora è abbastanza efficace.



## SOTTO CONTROLLO



Ci prepariamo a tirare in porta, ma il portiere avversario riesce a parare il colpo: dovremo inventarci presto qualcosa... Guardate l'immagine qui sotto!



Ecco una tecnica non molto ortodossa: un bel salto usando i bordi del campo come trampolino e possiamo sorprendere il portiere alle spalle!

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)



## SPARATUTTO

Casa: **NAMCO**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **2**



Verso la fine del ventiquattresimo secolo, la Federazione Terrestre, dopo aver colonizza-

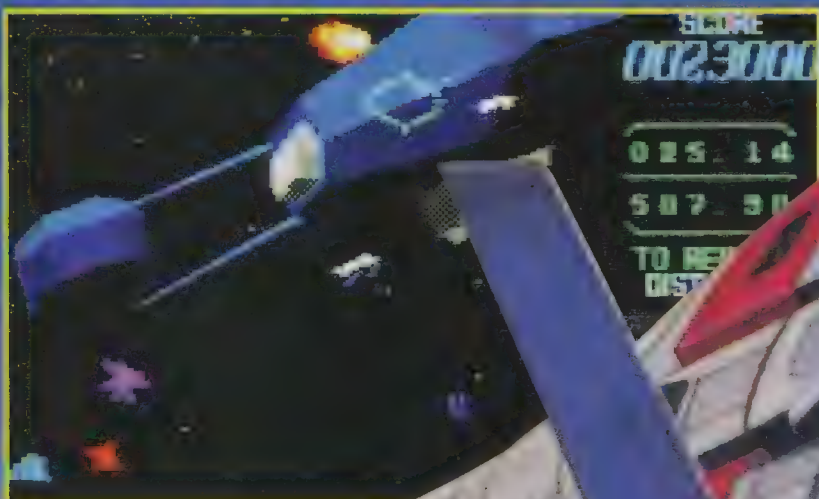
to gran parte della galassia conosciuta, decise di aprire una nuova rotta commerciale fino all'estremo limite del braccio di Orione. Proxima Centauri, che stava espandendosi nella medesima direzione, vide minacciati i propri interessi economici. Nel maggio 2404 i proximani aprirono la ostilità contro la Federazione senza nemmeno una formale dichiarazione di guerra. La Terra aveva da poco colonizzato un piccolo pianetino minerario, il

secondo il sistema di Lalande. Questa base, strategicamente importantissima, non poteva essere militarmente supportata in tempi brevi dalla flotta federale per via di una supernova che rendeva impraticabile la rotta più breve e conveniente verso il sistema solare. È esattamente questa colonia mineraria che i proximani decisero di attaccare con la loro nuova, formidabile, arma: la stazione orbitante Red Eye, una specie di pianeta artificiale meccanizzato dotato di un volume di fuoco in grado di distruggere un intero mondo (vi

# STARBLA



Qui sopra, nell'immagine del Red Eye, la terribile stazione da battaglia orbitale Proxima

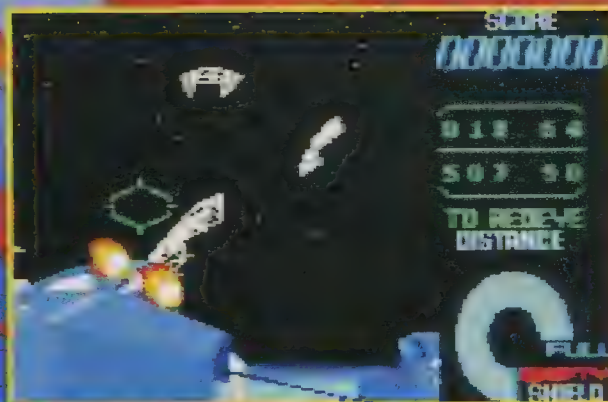




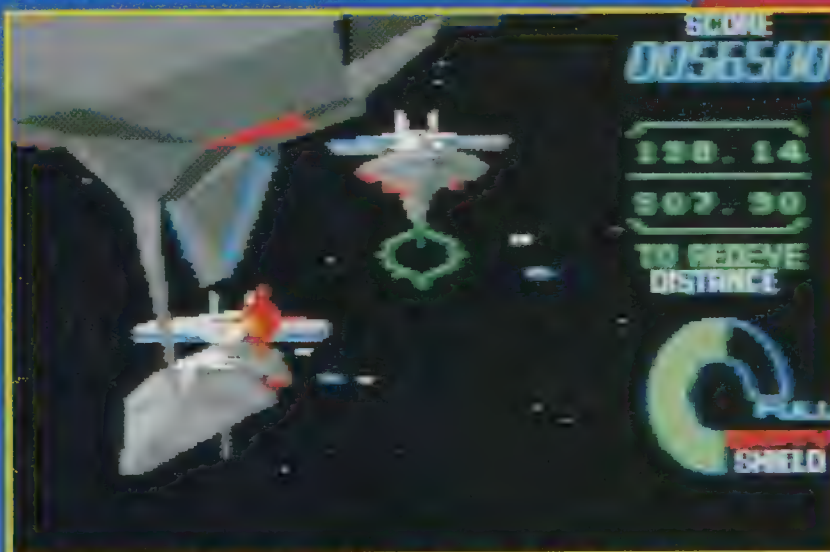
# DE



Una delle installazioni militari nemiche che dovrete distruggere nel corso di una delle missioni.



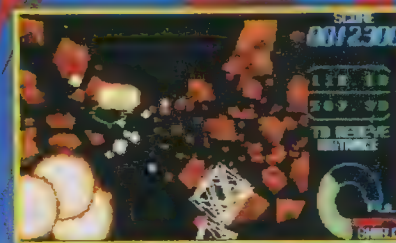
Una sequenza di combattimento nello spazio: l'ipotesi della scena di Guerra Stellari è assolutamente realistica.



La flotta nemica in formazione da battaglia: sarà difficile riuscire in questa impresa, dovrete usare oculatamente le vostre risorse e le vostre armi.



I pianeti del sistema stellare che dovrete difendere dai piratari.



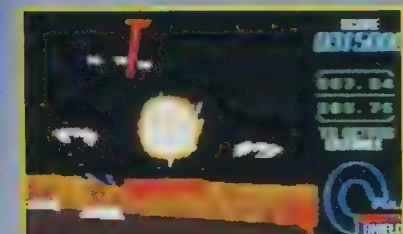
In un gioco come questo non può mancare il campo di asteroidi!

ricorda niente?). Sarà compito della piccola, sparuta flotta locale, interamente composta da navicelle "Geosword", obsolete e assolutamente inadatte a un combattimento moderno, attaccare lo stesso Red Eye, tentando di distruggerne il principale generatore fotonico "Octopus". Questa è la cronaca degli avvenimenti, così come ne sono stato testimone... Conversione del celebre coin-op, in Starblade il giocatore assume i panni del "gunner" della navicella Geosword, e il suo unico compito, semplice quanto essenziale, è distruggere tutto ciò che si muove, collimandolo col mirino del proprio cannoncino laser. Tutto qui: infatti i movimenti dell'astronave non solo in alcun modo controllati dal giocatore e la rotta che la navicella segue è sempre la stessa. In pratica, usando una tecnica già sperimentata con successo in *Silpheed*, lo sfondo che il giocatore vede è "preregistrato", ed egli non può interagirvi in alcun modo. Niente bonus né armi alternative, il giocatore ha disposizione solo uno scudo che deperisce ad ogni colpo e non è ricaricabile in alcun modo. That's all folks!

• *Yardak*



La grafica wireframe non è molto realistica ma velocizza le animazioni.



Ma i fondali, come potete vedere, sono realizzati in poligoni pieni!

## STARBLADE

La prima partita a *Starblade* è un'esperienza piuttosto emozionante: la fedeltà con cui gli sviluppatori sono riusciti a convertire il divertente coin-op originale è certamente notevole, specie nella riproduzione degli sfondi in poligoni pieni. Certo, manca lo specchio ricurvo che donava al titolo originale un'illusione di tridimensionalità ma non è questa la mancanza più grave: ciò che delude maggiormente è l'assoluta mancanza di realismo degli sprite. Mentre infatti gli sfondi sono stati realizzati in poligoni pieni, gli sprite dei caccia nemici, unici oggetti dello schermo con cui possiamo interagire (blastandoli) sono realizzati in "wire frame" ossia a poligoni vuoti, come gli sprite dei vecchi giochi vettoriali per Commodore 64 o Spectrum. A parte questo, pur riconoscendo una certa varietà nella "trama", dopo un po' di partite il gioco diventa terribilmente monotono. Solo la presenza di due livelli di difficoltà, che variano le missioni, aggiungono un po' di longevità. Tutto qui.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

## MEGA GD

### GIOCABILITÀ

Non esiste niente di più immediatamente giocabile e istintivo di spostare un mirino su uno schermo, e premere un pulsante di fuoco!

### SFIDA

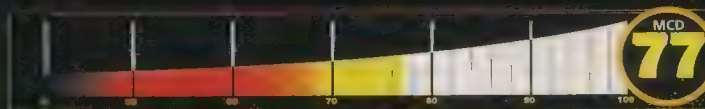
Ci si mette troppo poco ad accorgersi che è sempre la solita solfa...

### GRAFICA

Meriterebbe forse 10 per gli sfondi e la fluidità con cui l'astronave si muove attraverso ad essi, ma quei goffi sprite in wire frame fanno precipitare il voto.

### SONORO

L'unica sua income è data dall'assoluta mancanza di un minimo di colonna sonora, che forse avrebbe potuto rendere il gioco più interessante.



## SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa

Per muovere il mirino sullo schermo



Per sparare



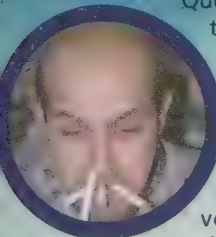
## SIMULAZIONE

**Casa: GAMETEK**

**N°Giocatori: 1/2**

**Continua?: Sì**

**Livelli di difficoltà: 3**



Questo titolo Gametek vi darà la possibilità di pilotare Zero, Hellcat e altri modelli di aerei che si scontreranno sugli schermi del vostro Super Nintendo in un fantasioso "remake" delle principali battaglie del Pacifico, durante la Seconda Guerra Mondiale. Il vostro principale compito sarà allenarvi nelle missioni di addestramento e quindi scegliere la campagna da portare a termine: le missioni possibili comprendono attacchi alle portaerei nemiche con mitragliatrici, bombe da scaricare dall'alto e torpedini da lanciare in acqua alla giusta distanza, atterraggi sulle portaerei alleate e combattimenti con aerei nemici. Vi posso dire fin da subito che il principale difetto di *Carrier Aces* è che si tratta di un ibrido che, a mio parere, non riesce a soddisfare né gli amanti delle simulazioni né tantomeno quelli degli sparatutto: l'azione è troppo

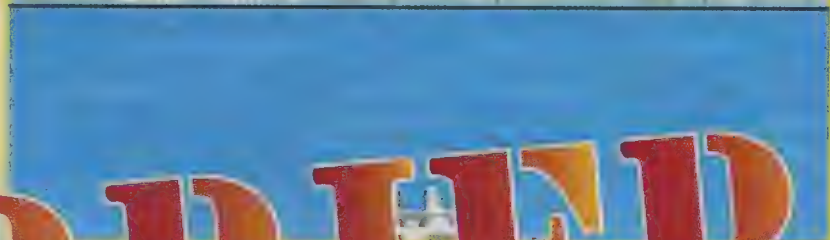


**L'addestramento comprende anche l'atterraggio sulle portaerei.**

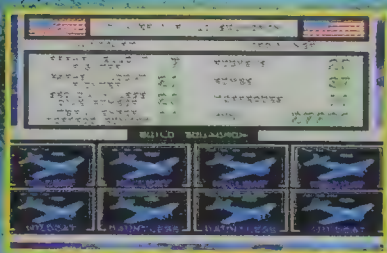
limitata per questi ultimi ma troppo irrealistica e arcade per i primi. Tuttavia ci sono alcuni dettagli molto divertenti che possono essere apprezzati se vi accostate a questo titolo senza troppe pretese: durante il dogfight contro gli aerei nemici (potrete impersonare, naturalmente, sia i giapponesi che gli americani), con i pulsanti Left e Right potrete ciclare tra la visuale del pilota e quella del cannoniere di coda, lanciando torpedini, missili e bombe di vario tipo. Inoltre, prima di cominciare la missione, dovrete formare il vostro squadrone tra quattro tipi di aerei diversi che caricano armi e missili differenti: sarà saggio fare qualche missione di addestramento per cercare di capire quale modello di aereo può esservi utile, grazie alle sue particolarità, secondo le varie missioni. Inutile dire che la presentazione grafica è piacevole (dato che starete certa-



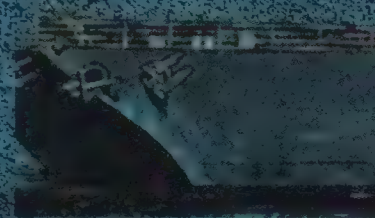
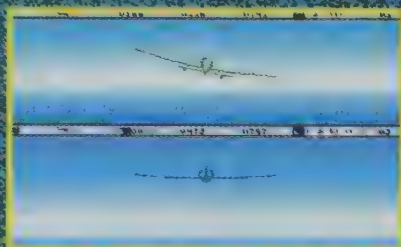
**I due stormi si fronteggiano sui cieli di un arcipelago del Pacifico: la cosa assurda è che i combattimenti saranno sempre uno contro uno...**



# CARRIER ACES



**In questa schermata potrete creare il vostro stormo e armare gli aerei.**



PROVE

82

APRILE 1991



## CARRIER ACES

Carrier Aces è un simulatore di volo realizzato con superficialità e con poco realismo, contaminato da fin troppi elementi di sparatutto e di arcade che rendono gli scontri piuttosto piatti e banali. Alternativamente, si può considerare questo titolo come uno sparatutto che cerca di essere un po' più realistico e dettagliato (entro certi limiti) ma che riesce soltanto a rendere l'azione di gioco più lenta e noiosa della media, con pochi scontri e una manovrabilità del mezzo estremamente limitata. In entrambi i casi il gioco non offre le caratteristiche che state cercando da un titolo degno della categoria a cui appartiene... Se, comunque, non vi dispiacciono le vie di mezzo e avete deciso di passare qualche ora a divertirvi tirando giù aerei giapponesi (o americani) senza troppe pretese, allora acquistatelo pure: io, personalmente, non penso che sia un titolo particolarmente interessante, ma è anche vero che di giochi di questo tipo su Super Nintendo non se ne sono certo visti molti.

### AGIRE & PENSARE

**A** **O** **O** **O** **O** **O** **P**

stici, allora *Carrier Aces* è un gioco che può certamente fare per voi, ma se appartenete a quella categoria di giocatori che l'accezione comune definisce come "puristi", teneteneve lontani: sia in un caso che nell'altro rimarreste sicuramente delusi.

•Scarlet

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Abbastanza buona ma eccessivamente limitata: l'aereo si muove entro confini che gli vanno decisamente stretti.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Gli scontri sono piuttosto difficili, soprattutto se state pilotando un aereo americano, meno veloce e manovrabile.

### GRAFICA

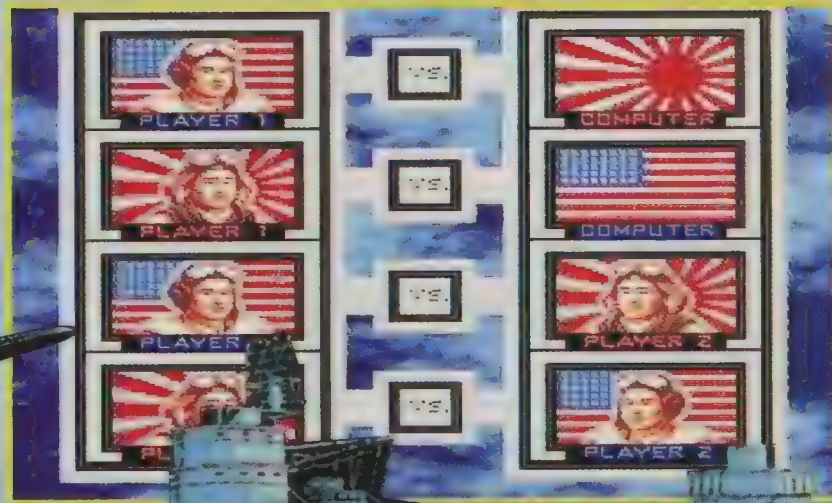
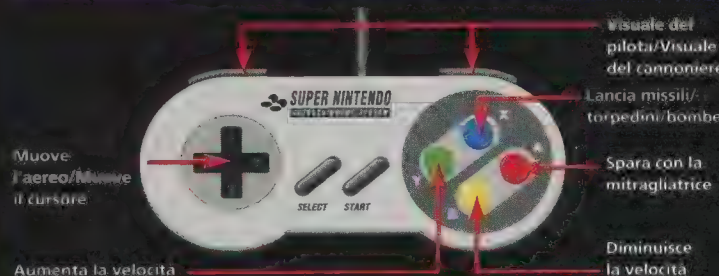
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Piuttosto gradevole e priva di rallentamenti o di sfarfallii di sorta: almeno questo aspetto è stato curato piuttosto bene.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Miente di eccezionale davvero: qualche effetto sonoro è stato curato piuttosto bene.



## SOTTO CONTROLLO



Se i vostri gusti in fatto di simulatori di volo o di sparatutto sono piuttosto elasti-



Casa: JALECO

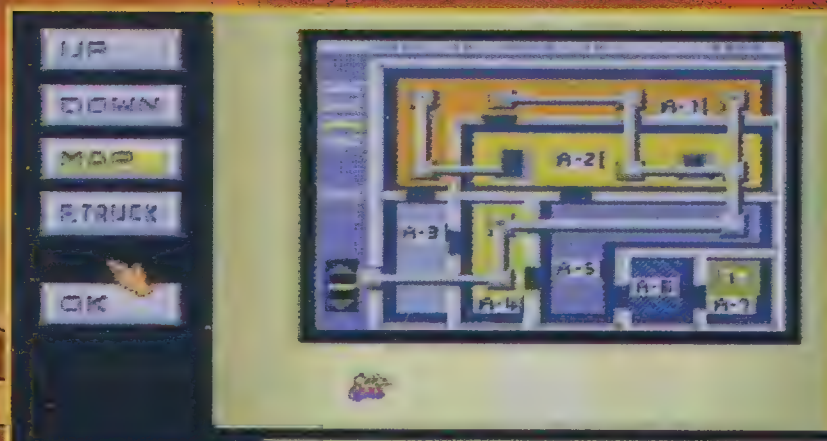
N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1



Un incendio è un problema serio e pericoloso ma le missioni di questo gioco rendono l'incendio:



Con questa mappa potrete tenere sotto controllo la situazione



I livelli più avanzati di The Ignition Factor vi diventeranno



# THE IGNITION FACTOR



Salvare queste giovani donzelle dalle fiamme è doppiamente interessante, anche perché dopo potrete darvi alle danze con le più carine!

## THE IGNITION FACTOR

La struttura di gioco di *The Ignition Factor* sembra sulle prime molto semplice: si ha infatti l'impressione di trovarsi di fronte a una specie di clone di *Ghoul Patrol*, con le fiamme al posto dei morti viventi. Poco per volta, però, si scoprono particolari molto gustosi che fanno di questo titolo un'esperienza di gioco veramente piacevole: ci sono delle persone da salvare, per esempio, che non vogliono venire via se prima non si porta in salvo un loro amico da cui sono rimaste separate nel panico dell'incendio; altre volte, invece, bisogna utilizzare il freddo getto dell'estintore per risvegliare una vittima che ha perso i sensi, o per raffreddare oggetti divenuti incandescenti. Grazie poi a effetti sonori molto realistici e coinvolgenti, ci si trova presto immersi in un'atmosfera ansiosa di disastro incombente e di lotta contro il tempo. Proprio per questo è richiesto uno stile di gioco non impulsivo, ma riflessivo e sistematico. Si tratta in definitiva di un titolo originale e godibile, che merita di essere preso in considerazione.

AGIRE &amp; PENSARE

A O O O O O P

## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo è ben congegnato e permette di gestire in modo agile sia gli aspetti strategici che i movimenti del pompiero, anche nelle situazioni estreme.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le missioni disponibili sono solo otto, ma ognuna di esse presenta sfide e aspetti di complessità crescente che possono garantire un lungo coinvolgimento nel gioco.

### ARABICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non ci sono exploit particolari dal punto di vista tattico, che gli ospiti sono disposti a usare. L'effetto delle fiamme è quello di un'esplosione a cui si deve

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Veramente pregevoli ed efficaci gli effetti sonori che, per tutta la durata della missione, comunicano al giocatore lo stato dell'incendio e la posizione dei soccorsi.



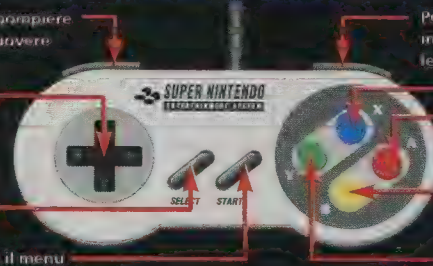
## SOTTO CONTROLLO

Per ruotare il pompiero senza farlo muovere

Per dirigere il pompiero

Per richiamare la mappa

Per richiamare il menu di equipaggiamento



Per visualizzare in trasparenza le fiamme nascoste

Per tirare un calcio

Per usare l'oggetto assegnato

Per saltare

Per usare l'oggetto assegnato



In questo periodo i videogiochi sono una generosa fonte di ispirazione per i videogiochi, mentre recensiamo questo *The Ignition Factor*, infatti, atten-

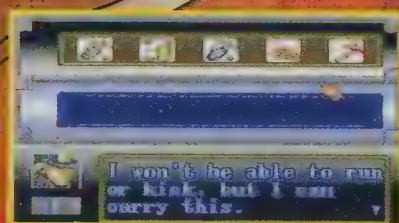
diamo l'uscita di un altro titolo con la stessa ambientazione: si tratta di *THE IGNITION FACTOR*, da uno dei migliori allievi della Human Creative School, alla quale abbiamo dedicato un articolo esclusivo su GP n. 36.

Chi si è appassionato vedendo il film di Ron Howard "Fuoco Assassino", troverà pane per i propri denti in questo titolo della Jaleco: lo scopo del gioco è quello di portare a termine una serie di missioni di salvataggio all'interno di edifici dalla struttura sempre più complessa e (ovviamente) in preda alle fiamme. Il giocatore imperiosamente vuole proprio, ma nel corso della missione può avvalersi dell'aiuto dei compagni di squadra: la partita ha inizio con





Questa immagine è la mia personale definizione di "situazione disperata".



Nella schermata dell'inventario potrete scegliere gli oggetti più utili.



Non vi consiglio affatto di rimanere chiusi in un angolo: rischiarete di farvi di questi eroici e d'ardite viglie del fiamma!

una volta si beffino durante la quale il capo squadra illustra le mosse dell'edificio in fiamme, fornendo dettagli utili per decidere quale tipo di equipaggiamento portare con sé. Accedendo alla modalità si può consultare la mappa dell'edificio e decidere in quale posizione piazzare l'autobot (decisione importante per tutto che vivremo e passò successo consiste nell'equipaggiamento del proprio pompiere, non

potrete visionare contemporaneamente tutti gli oggetti disponibili, bisogna restare di piede, sulla base delle informazioni disponibili, quali problemi potranno insorgere una volta nel vivo della missione. Espletate queste variazioni preliminari, arriva il momento di buttarsi nelle fiamme: non è una passeggiata, però, poiché a ogni contatto con il fuoco, si perde una parte di energia vitale, meglio quindi farsi tra-

da usando l'estintore e cercando, quando possibile, di sfidare le fiamme, per non perdere troppo tempo.

Nella parte alta dello schermo compare una cifra che indica il numero di persone che bisogna trarre in salvo entro il limite di tempo, raffigurato da un crano: entro che vale alla rovescia, in ogni momento è possibile ripulire la mappa del piano (clear select) su cui è visualizzata la posizione delle persone intrappolate, le fiamme e i vari bot. Soltanto la più alta torione del quale è costituito da un vero florilegio di stadi, fino a quando non si passa attraverso la porta ogni stanza resta nascosta dal soffitto, che si apre automaticamente appena varcata la soglia e necessari quindi esplorare il piano con molta cautela, per non ritrovarsi di colpo circondati dalle fiamme.

Nelle situazioni di emergenza si può sempre ricorrere in soccorso l'autobot, che estingue il fuoco entro l'area dello schermo con un'efficacia variabile a seconda della posizione della stanza rispetto al fuoco dove l'autobot è stata piazzata all'inizio. In ogni caso il completamente di una missione richiede alcuni tentativi pre-eliminari, che permetteranno di memorizzare la mappa e la posizione delle vittime: una volta salvati tutti, però, si potrà ripulire l'intera fiamma per il livello e i complimenti del caposquadra, l'occasione della foto ammirante e un punteggio che permetterà di potenziarsi in vista del prossimo livello.

• Pentikhal

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)

## DA GRANDE FARO'... IL POMPIERE!!!

The Ignition Factor non è un semplice gioco di "esplorazione e recupero", ma incorpora alcuni elementi di natura strategica che ne aumentano la profondità. Uno di questi è senz'altro la gestione dell'equipaggiamento: ogni oggetto è contrassegnato da un cerchietto o da un triangolino e non possono essere equipaggiati contemporaneamente due oggetti con lo

### ESTINTORE VERDE



Questa bombola serve per togliere di mezzo il fuoco di natura chimica, riconoscibile dalle fiamme verdi. Da usare con parsimonia perché, a differenza dell'estintore normale (rosso) non si ricarica automaticamente.

### ESTINTORE BLU



Necessario per avere ragione del fuoco di origine elettrica, causato da un cortocircuito. Le fiamme in questo caso sono blu: come per l'estintore verde, bisogna rivolgersi a un compagno di squadra per farcelo estinguere.

### BOMBOLA DI OSSIGENO



Serve per respirare in condizioni critiche. Bisogna ricordarsi che correndo si consuma più ossigeno del normale, meglio, quindi, mantenere sempre la calma. Utile anche per soccorrere persone in crisi di respirazione.

### CORDA

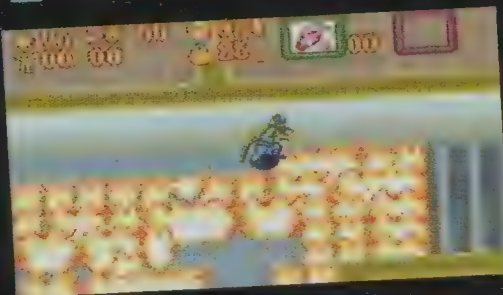


In alcuni frangenti ci si può trovare di fronte a varchi insuperabili, come tratti di pavimento crollato o vetrate fragilissime: in questi casi si può tirare la corda, assicurandola a un punto fermo, per lanciarsi dall'altra parte.

### ASCIA



Normalmente per passare da una stanza all'altra è sufficiente spingere semplicemente la porta, oppure tirare un bel calcio. Se però la serratura è chiusa bisogna necessariamente ricorrere all'ascia: un colpo ben assestato e via.





Casa: SNK

N° Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 4

Quando si parla di Neo Geo la prima parola che salta subito in mente è "Picchiaduro".

E' ormai un bel po' infatti che abbiamo smesso di

contare l'interminabile numero di titoli, di questo genere, che continuano a comparire sulla macchina della SNK. Certo la notizia dell'uscita di un altro picchiaduro per questa console non può che far la gioia di tutti gli appassionati e sollevare un coretto tra tutti gli altri: "Ecco il solito clone di *Street Fighter 2*".

Queste reazioni però non hanno ragione di esistere: infatti *AoDK* non è certo un gioco che lascerà il segno, ma ha il vantaggio di non assomigliare a nessun picchiaduro uno-contro-uno visto in precedenza (fatta eccezione per il vecchissimo *Pit Fighter*).

Questa volta l'ambientazione è quella dell'università giapponese e lo scopo dei combattimenti si limita all'assegnazione del premio "Bulldo delanno". Come ben sapete però questo aspetto ha un'importanza molto relativa in un picchiaduro e in *AoDK* passa totalmente in



Aggressors of Dark Kombat non è certo parco per quel che riguarda le mosse speciali...



ma questo non implica il fatto che sia un gioco in grado di rivoluzionare il genere.



# AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

secondo piano rispetto all'insuale sistema di gioco. Il titolo è, infatti, un misto tra il classico *Street Fighter 2* e *Final Fight*: gli scontri si svolgono in un piano di gioco in 3D isometrico, che permette al nostro giocatore non solo di muoversi avanti e indietro, ma anche verso l'alto e verso

il basso. Inoltre sono stati aggiunti altri elementi tipici del picchiaduro a scorrimento, quali la presenza di armi da raccogliere e la possibilità di distruggere

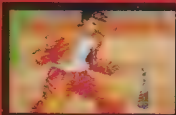
bidoni o di usare le auto (dove presenti) come trampolino di lancio per colpi micidiali. A vostra disposizione saranno otto personaggi con una varietà notevole di mosse: si va dal classico bulletto scolastico con i capelli a spazzola, maestro nell'uso dei

colpi, al solito ninja di nome Ruma (no, non è un errore il suo nome è proprio Ruma) con una "U" forte valore e letale nell'uso della

## PULIRSI I DENTI CON UNA MAZZA DA BASEBALL

Diversamente da altri picchiaduro uno-contro-uno avrete anche la possibilità di picchiare gli avversari con diverse armi che potrete raccogliere per terra.

### MOLOTOV



Vi permette, una volta lanciata, di incendiare il pavimento per far "saltellare"

gli avversari e renderli così vulnerabili ai vostri attacchi.

### PALA



Se proprio non siete in vena di buone maniere, una pala è quello che fa per voi. Non è

certo molto veloce ma con un paio di colpi riuscirete facilmente a stordire il nemico.

### MAZZA DA BASEBALL



Questo interessante gadget è ricoperto di fili di ferro. Utile per acuire il

dolore dell'avversario è anche abbastanza rapida nel colpire.

### KATANA



È senza dubbio l'arma più efficace. Veloce e letale allo stesso tempo è l'ideale per

ricamare i vostri avversari.



Diventare il bullo dell'anno può essere un'ambizione davvero dolorosa. Fortunatamente ci sono degli oggetti che ci rendono il compito un po' più facile.

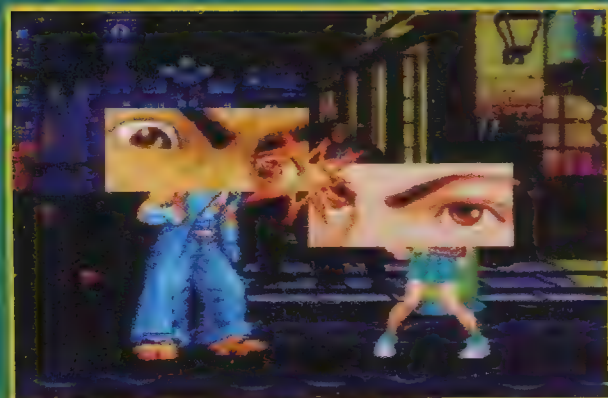




Le strade della città sono un ottimo ring per i bulli della scuola.

spada. Naturalmente, non potevano mancare le classiche supermosse finali con la particolarità che non dovremmo essere noi in pericolo di vita per eseguirle ma l'avversario, oltre naturalmente a possedere la solita barra di potenza (molto simile a quella di *Samurai Shodown*) al massimo; una volta tanto però queste super mosse piuttosto originali e qualche volta anche divertenti (mitica quella di Kisarah, unica ragazza, che fa morire di gelosia l'avversario baciando un altro!). Date le premesse, se avete lanciato l'occhio al fondino del voto, probabilmente vi starete chiedendo il motivo di una votazione così bassa. Beh, il problema risiede tutto nella giocabilità che non possiede l'immediatezza di un normale picchiaduro. In più le cose non migliorano con il tempo, perché una volta superate le difficoltà iniziali ci si accorge molto presto che basta continuare a ripetere sempre la stessa mossa (al momento giusto ovviamente) per battere ogni avversario, cosa che riduce al minimo la ingenuità del prodotto. Come se non bastasse anche il sonoro è lontano dagli standard a cui ci avevano abituato i giochi per Neo-Geo CD. No, no SNK, qui non ci siamo proprio è meglio continuare con i "soliti cloni di *Street Fighter 2*", se questa è la qualità delle alternative.

• Air



Prima del combattimento, gli sguardi si incrociano. La premessa è quella di un combattimento cruento.



Le bande della scuola fanno da spettatrici ai vari combattimenti, non capisco come possano divertirsi!



## AGGRESSORS DARK KOMBAT

Bah, come si fa, mi chiedo, a mandare sul mercato un titolo così mediocre quando su Neo-Geo CD esistono tonnellate di picchiaduro di grande qualità (*Fatal Fury Special* e *Samurai Shodown 2* per citarne un paio)? Certo bisogna lodare l'impegno usato nel tentativo di non creare il solito clone "pompatto" di *Street Fighter 2*, ma questo stesso sforzo ha generato un gioco che non è "né carne né pesce". In poche parole l'applicazione dello schema di gioco alla *Final Fight* ha reso *Aggressor of Dark Kombat* un picchiaduro troppo semplicistico. Qualche mossa un po' inusuale e uno schema di gioco diverso dal solito non bastano a creare un prodotto innovativo tanto che questo AodK è un gioco che consiglio solo a chi non può andare a dormire senza la sua dose quotidiana di botte elettroniche, a patto che abbia già sviscerato tutti gli altri titoli di questo genere sul gioiellino di casa SNK.

AGIRE & PENSARE  
A O O O O O P



Vincere un incontro dà sempre una certa soddisfazione, però...



Uno dei personaggi è famoso per l'uso di un pallone da basket.

# NEO GEO CD

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Ci metterete un po' per imparare bene a controllare il lottatore, poi comincerete a utilizzare solo poche mosse per vincere.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Buone le animazioni dei personaggi ma i background sono molto datati.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Agli inizi risulta piuttosto difficile, poi basta trovare la mossa chiave di ogni lottatore per vincere con relativa facilità.

### SONORO

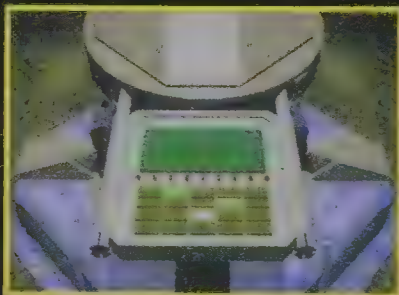
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Musiche un po' scialbe decisamente sotto gli standard dei Neo-Geo CD.



## SOTTO CONTROLLO





Casa: **SONY**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**

Collegandosi ai terminali che si trovano all'interno della base...



...si ha accesso a informazioni strettamente confidenziali.

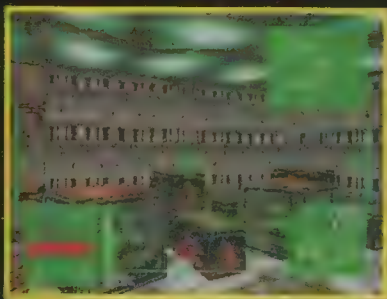


La prima cosa che balza all'occhio in *KTB* è senz'altro la pignoleria con la quale è stato curato il prodotto, che si nota già a partire dal contenuto della confezione: le carte, le mappe e le foto (veret!) della base aliena racchiuse in una busta "top secret", comprendenti le tabelle per neutralizzare gli agenti tossici degli ultimi livelli da affrontare, aggiungono infatti un notevole tocco di realismo e spessore al gioco.

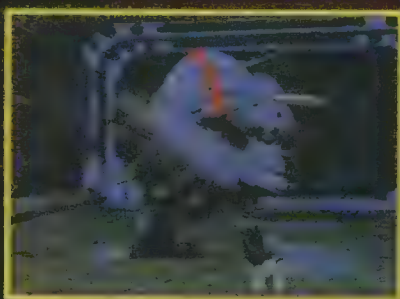
La fantastica animazione iniziale introduce subito nel vivo della storia, fondendo le coinvolgenti riprese aeree (individuazione del covo nemico) alla trama dell'antefatto, che pur essendo esplicita in giapponese strettissimo risulta comprensibile grazie al poderoso lavoro cinematografico svolto dai nostri amici d'oltreoceano che, solo per questo, si meriterebbero un posto d'onore tra le loro divinità sul

# KILEAK

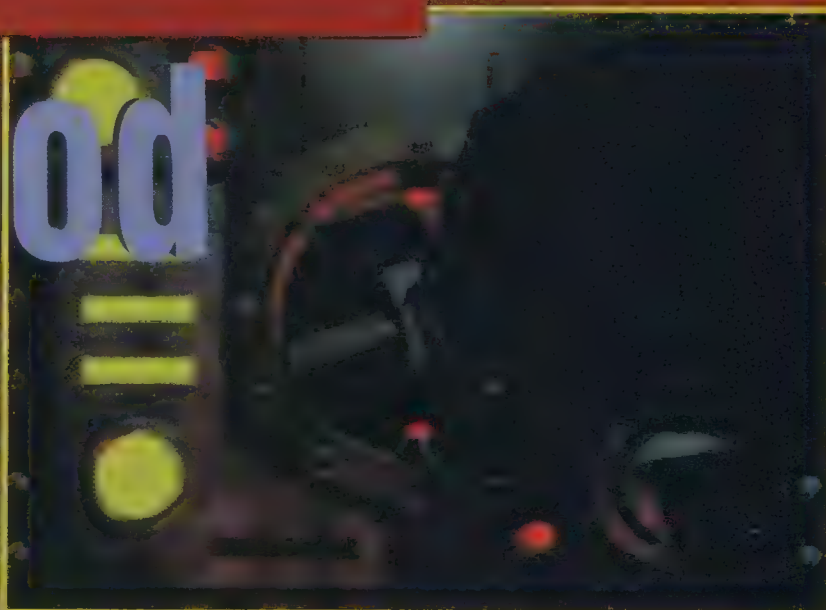
## The Blood



Le ambientazioni e i paesaggi ricordano da vicino quelli di *Doom*.



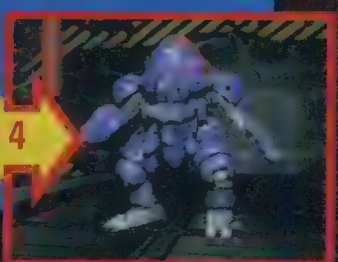
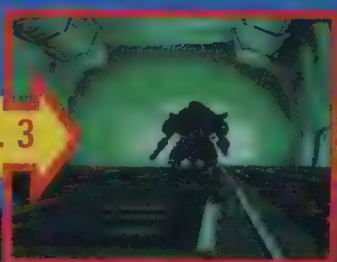
L'armatura che vi proteggerà dagli attacchi esterni è fatta così.



Alcune delle scene introduttive sono decisamente d'atmosfera. Rendendo al meglio il pathos della situazione che dovremo affrontare.

### QUANDO SI DICE LA FORTUNA...

Soli e abbandonati a voi stessi state per addentrarvi nella tremenda, e ben difesa, roccaforte avversaria







La ricostruzione architettonica della base è estremamente curata, tanto da dare l'idea di trovarsi in un vero mondo parallelo.

cucuzolo del Fujiyama. Una volta dentro ci ritroviamo a gironzolare per veri corridoi alla ricerca disperata di nuove e più potenti armi per sconfiggere gli agguerritissimi droidi nemici, con tonnellate di bonus, cariche energetiche, chiavi e informazioni per la soluzione degli enigmi, il tutto misto a combattimenti semi-strategici e animazioni filmate di intermedio e notevoli, con nipponi come musiche d'atmosfera ed effetti sonori ben curati.

Se ci si dovesse soffermare sull'aspetto puramente estetico il mio giudizio sarebbe quindi del più entusiastico, ma *KTB* perde purtroppo in quello strutturale, infatti la meccanica di gioco non è niente di speciale (simile a *Doom*, porta a esplorare i soliti piani "piatti", con nessun tipo di distacco o particolare originale, pieni di stanze dislocate quasi casualmente e senza la possibilità di tornare al livello precedente). Mi angoscia, inoltre, dover tenere conto di due diverse energie (danni e carica dell'armatura), cosa che potrebbe però anche essere vista come un ulteriore elemento realistico. Ciò non toglie che l'impegno ci sia e si veda e, in ogni caso, per gli appassionati di fantascienza e robotica come il sottoscritto, *KTB* resta un titolo da accaparrarsi: chi non vorrebbe possedere un esoscheletro alla Nathan Never, nel quale sentirsi al sicuro piuttosto che farsi squartare in prima persona alzi la mano.

• **Orwell 2000**

Si ringrazia Future Games (Mi)



## KILEAK THE BLOOD

Ottimamente realizzato dalla Sony, *KTB* merita senz'altro un elogio per quanto riguarda il profilo tecnico, eccezionale in diversi punti e degno della saga di "Gundam". Il discorso ripetitività può inoltre essere valido solo per chi abbia già passato ore e ore su titoli quali *Slayer* e *Tetsujin*, mentre risulta nullo se *KTB* è il punto d'inizio per l'esplorazione degli sparatutto "in prima persona". Realisticissimo e al limite dell'immedesimazione, fa purtroppo di un suo piccolo neo l'unico salvataggio a disposizione, col quale riprenderete la partita esattamente da dove l'avete lasciata, fosse anche in condizioni disperate. Per il resto una paccata di armi, mostri (più quelli mega ogni cinque livelli) e dettagli dell'esoscheletro (mappe, radar e contatti audio-video con altri soldati) cementano un passatempo già ben collaudato, arricchendolo di quegli elementi che compongono le innumerevoli sfaccettature del mondo fantascientifico.

AGIRE & PENSARE  
**A** ○ ○ ○ ○ ○ **P**

## FULL METAL JACKET

### WALES GUN

L'arma in dotazione, una classica pistola spaziale.

### LASER GUN

Il laser doveva esserci, anche se attinge energia dall'esoscheletro.

### FLAMER

La seconda in ordine di potenza tra quelle succhia energia. Niente male!

### GAIA

La più potente tra quelle da alimentare, purtroppo vi scaricherà in fretta le batterie.

### ERITRO CRION

Non potentissima, ma dotata di proiettili traccianti che colpiscono anche diagonalmente.

### ZAK

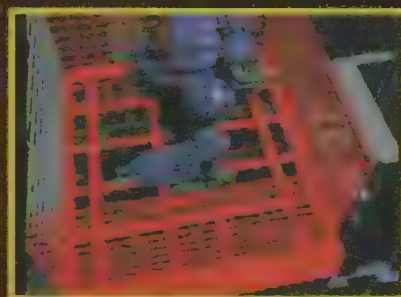
Un vero e proprio cannone da quattro colpi alla volta, grandioso.

### EROSION

Chiara esempio di cattiveria, spara proiettili che corrodono il metallo.

### VEDA

Esplode proiettili dalla potenza atomica, se la trovate tenetela per il mostro finale.



## PLAYSTATION

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Nella media per il suo genere, migliore procedendo nel gioco.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Scaling sui primi piani e precisione, generalmente molto alta.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
La difficoltà e un unico salvataggio vi impegnano parecchio.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Buone musiche ed effetti sonori ben realizzati.



## SOTTO CONTROLLO





Casa: T&amp;E SOFT

N°Giocatori: 1/4

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1



chi piace il golf alzi la mazz... Oops scusate, la mano! Ecco infatti, per gli appassionati cultori televisivi delle rare performance di questo tipo, un bel modo per esserne protagonisti...

Lo so, lo so, non è una gran novità trasferire su console le vaste distese verdeggianti costellate di siepi, laghetti, alberi e via dicendo, ma la potenza del Saturn riesce in questo caso a frantumare il confine che c'è tra realtà e finzione. Le ottime sequenze animate, a volte praticamente fuse col gioco vero e proprio, sapranno infatti trascinarvi nello spirito della competizione. Dovrete sfidare le immagini digitalizzate di vari assi di questo sport secondo i consueti canoni previsti dai regolamenti golfistici, con in più quella marea di opzioni che di certo non guasta: vista "aerea" dei percorsi, salvataggio del proprio giocatore e dei tiri migliori, replay vari, percorribilità di tutto il campo con l'apposita cart cam, condizioni



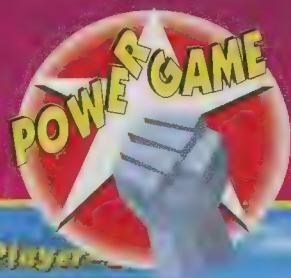
Il cerchio ai piedi del giocatore vi permette di direzionare il colpo.



Uscire dal bunker di sabbia è la cosa più odiosa che possa capitare.



La folla assiepata ai bordi del percorso fa da contorno, come in ogni campo di golf che si rispetti. La prima buca di questo percorso è di 373 yard, niente male.



# PEBBLE GO



Nel cerchio qui sotto, la mezza luna permette di dare alla pallina un effetto particolare, oppure di non darne, oltre che decidere la forza con cui colpire.



Arrivati nei pressi del green è consigliabile avere un'idea della planimetria.

## ALL'INSEGUIMENTO DELLA BIGLIA BIANCA

La pallina può essere ripresa in quattro differenti modi:

### NORMALE

Come si lascia una chioda di Tolo +2.

### TRAIETTORIA

Come la normale, la parabola di tiro viene però tralasciata.

### REVERSE

Il lancio è visto dal punto di arrivo della pallina.

### PRIMO PIANO

Una camera seguirà la pallina a distanza spaziale.



## ROBA DA RICCHI

Un'Oxfordiana presentazione aprirà il vostro pomeriggio sportivo sui verdi campi di Pebble.



# PEBBLE BEACH

metereologiche e del suolo variabilissime e molte altre cosette che trattare su queste colonne sarebbe impossibile.

Nulla è lasciato al caso. Da soli o con amici, potrete anche scegliere il vostro caddy preferito (!!!) tra quattro simpatici aspiranti tali. La presentazione dei percorsi sarà effettuata dai "campionissimi" ospiti della T&E Soft per questa occasione, con tanto di consigli tecnici vari (opzionali); a proposito, se non vi va di faticare troppo il computer potrà tirare al vostro posto, ma se rimarrete insoddisfatti avrete la possibilità di rifare il tutto voi stessi: comodo!

Tecnicamente parlando abbiamo tempi di caricamento ridotti all'inverosimile, musiche stupende e FMV davvero superlativi a con-

fronto della versione per 3DO. La classica barra per effettuare i tiri rende giocabilissima qualsiasi situazione vi si presenti innanzi, performando molto più che in precedenza, e il calcolo delle traiettorie (comprende proprio tutti gli elementi che incontrereste su un prato in pura materia organica. L'ultima nota di merito va ai fondali ottimamente realizzati (geniale l'arcobaleno dopo la pioggia), anche se un po' troppo statici. In conclusione, ciò che attira di questo titolo è senz'altro il binomio tatticità/realismo eccezionalmente miscelati. Per farla breve l'unico grande difetto di Pebble Beach è uno solo... Sembra finito, accidenti!

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (MI)

### PEBBLE BEACH GOLF

Il golf è uno di quei giochi che è sempre stato presente nell'evoluzione storica dei videogame, riempiendo interi pomeriggi, da soli o in compagnia, a cercare di migliorare le proprie prestazioni coadiuvati da tutti quei pensieri e calcoli logorroici che precedono il breve attimo del risultato finale, il tiro. Si è partiti dalle giocabilissime e spoglie piste del C64 fino ad arrivare a quei piccoli gioielli che il Mega Drive o il SNES potevano regalarci senza nulla togliere alla purezza del gioco. Poi, con l'uscita sul mercato dei sistemi a 32 bit, tutti gli appassionati di golf si aspettavano vere e proprie opere d'arte grazie alle potenzialità grafiche dei nascituri, rimanendo però delusi alla fonte stessa dei vari titoli, la giocabilità: tempi di caricamento troppo lunghi e un sistema di controllo e di scelte anche se vario, poco efficiente e macchiniosissimo... Pebble Beach per Saturn chiude finalmente questo triste capitolo, e ne apre uno nuovo appagando sia la vista che lo spirito.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P



Pebble Beach Golf - 9000										Pebble Beach Golf - 9000											
Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL	PAR	18H
WARRICK	8	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Player-1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Stable-1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Modena	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

La tabella dei punteggi indica l'andamento della partita.

## SATURN

### GIOCABILITÀ

Controllo della barra di potenza per il lancio semplificato e vastissima libertà di movimento.

### SFIDA

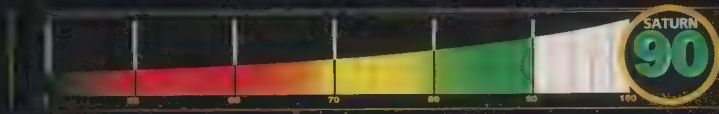
Batte i grandi campioni del golf non è stato impresa facile, con gli amici non finisce più.

### GRAFICA

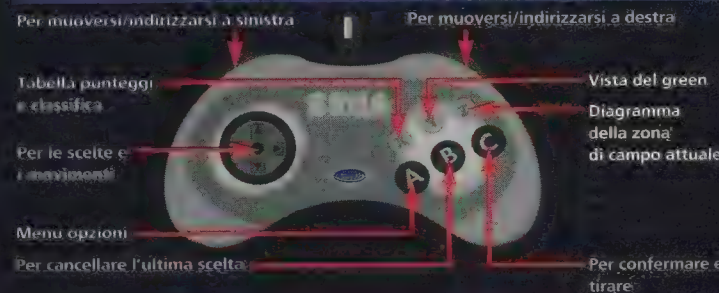
FMV e cura delle digitalizzazioni.

### SONORO

Effetti ottimamente curati e musiche di sottofondo piacevolmente rilassanti.



### SOTTO CONTROLLO





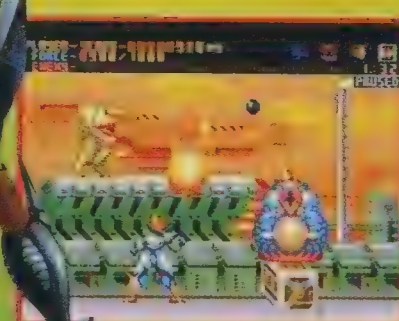
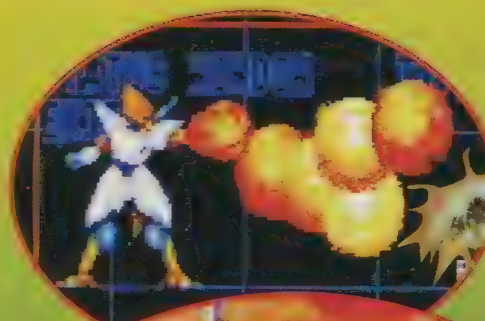
# SPARATUTTO

Casa: **IMAGE**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **PASSWORD**

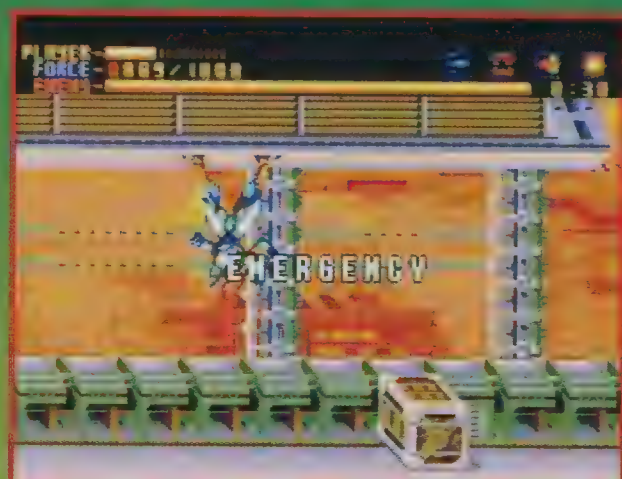
Livelli di difficoltà: **2**



I colori e gli effetti generati dai colpi sono di un certo effetto.



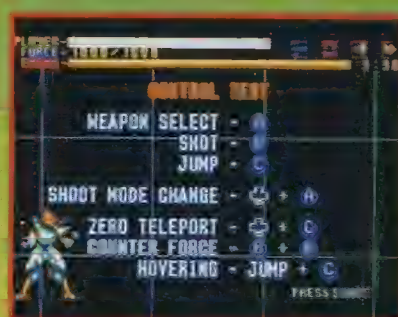
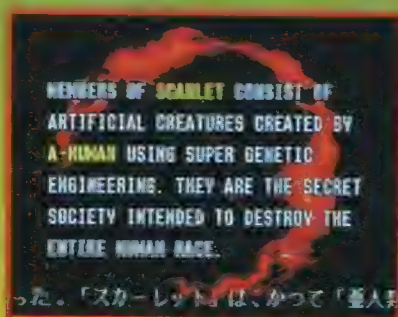
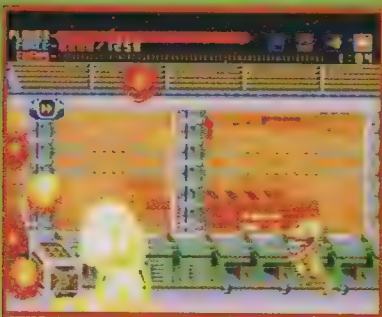
# ALIEN SOLDIER



Incredibile, nell'era dei 68000 bit, delle grafiche poligonali, del sonoro surround e di tutte le altre meraviglie decantateci da tutte le software house del

globo, c'è ancora gente che ha il coraggio di proporre dei videogiochi con dei bug paurosi... e se pensate che vi stia prendendo in giro provate a dare un'occhiata ad *Alien Soldier* e vi assicuro che cambierete idea! Sostanzialmente il gioco è valido, cioè uno sparattutto bello frenetico ed eccitante, con un buon sonoro, una grafica decisamente accattivante e dei nemici che vi faranno sudare prima di darvela vinta... tuttavia, i bug di cui sopra rovinano decisamente il tutto.

Scopo del gioco è eliminare tutto ciò che troverete lungo la vostra strada e, chiaramente, salvare l'adorata pellaccia dai razzi e dalle bombe che i nemici ci scaricheranno addosso sorridendo amabilmente. Per portare a termine



Il fascino di questo cattivone non merita altro che un missile sui denti.

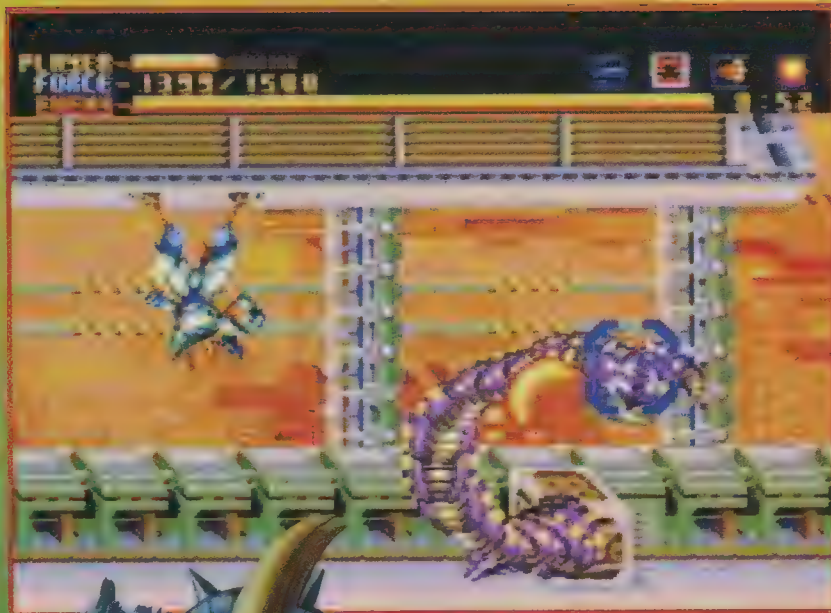
I membri della Scarlet sono esseri bionici, TUTTI regolarmente pelati.

Come in ogni sparattutto che si rispetti, è possibile configurare i tasti.

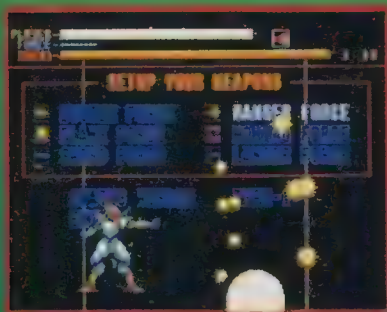




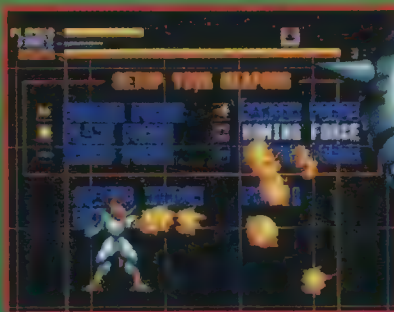
Alien Soldier è uno sparatutto più che discreto, purtroppo le carenze dovute al pressapochismo della programmazione lo rendono un piccolo flop.



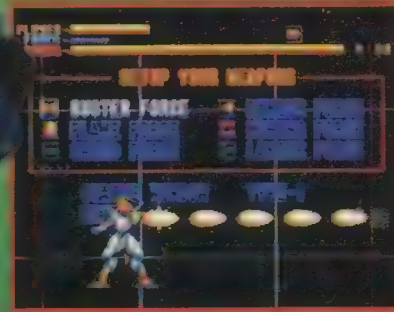
Non ditemi che non pensavate che un essere bionico riuscisse a camminare sul soffitto!



Ranger Force non molto potente ma sicuramente efficace ad ampio raggio.



Ogni arma ha un effetto diverso. Dovrete sceglierle a seconda del caso.



Quando vengono scelte le armi, è possibile avere un'idea del loro effetto.

questa missione avremo a disposizione una serie di armamenti molto utili che ci verranno proposti (in una schermata tipo "Supermarket") all'inizio del gioco. Fortunatamente ci viene data la possibilità di cambiare idea sulle armi e di rifornirci, durante il gioco, come meglio crediamo, grazie a una serie di bonus che ci daranno la possibilità di ripristinare l'energia vitale e gli armamenti. Sinceramente AS non mi ha entusiasmato particolarmente e, forse, la colpa di ciò è dovuta alla mia assurda pretesa di avere sotto controllo il personaggio o l'astronave del gioco tramite il joypad, senza che questo scompaia all'improvviso o si divida in due a causa dell'apparizione di un altro sprite sullo schermo. Devo dire che è proprio deprimente, ed è per questo che non mi sento di consigliarlo a tutti, bensì ai soli (e soliti) amanti appassionati del genere. Disconnected.

•ROY

Si Ringrazia Console Generation (Mi)

# MEGA DRIVE

## ALIEN SOLDIER

**GIUOCABILITÀ**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un po' complessi il sistema di controllo e le combinazioni per le mosse speciali.

**SFIDA**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La parte più stimolante dorme tranquillo.

**GRAFICA**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Discretamente realizzata, bug a parte... (questo è da valutare separatamente)

**SONORO**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Colonna sonora ed effetti speciali discretamente buoni.

MD **69**

### SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

**A O O O O O P**



Casa: SEGA

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 3

Ebbene, lo stavamo aspettando tutti con grande trepidazione fin da quando questo titolo è stato annunciato tra i primi in produzione per Saturn, ricordo ancora la curiosità che mi colse quando ne vidi le prime foto, arrivate in redazione.

Immaginate dunque un mondo lontano ma non del tutto diverso dal nostro, con popoli raggruppati in tribù nel grande deserto, unico indizio rimasto di un'antica e splendente civiltà. Voi, cavalcando con un paio di amici durante una caccia ai viventi (creature dai cui organi si possono ricavare potenti droghe guaritrici), vi trovate all'improvviso a varcare la soglia di un anfratto roccioso che, guarda caso, segna il confine delle terre sicure da quelle sconosciute e misteriose: la vostra avventura inizierà fuggendo da un mostro che verrà neutralizzato dal "provvidenziale" arrivo dall'alto di due enormi creature alate nel pieno di un furioso combattimento. Questa è, a grandi linee, la sequenza che apre Panzer Dragoon, ed è superfluo dirvi che prima di osservarla per bene dovrete rinviare di cardiotonici vari. La sequenza dura più di sei minuti e mezzo, e c'è da essere soddisfatti del lavoro svolto da questo punto di vista, con l'unica pecca di non poter ammirare uno spettacolo del genere a tutto schermo.

Una volta nell'ambiente di gioco vero e proprio, ci sarà un bel po' da fare per cimentarsi degnamente con i comandi: le tre visuali disponibili, unite alle normali direzioni e alle rotazioni sui fianchi e all'indietro, saranno pane anche per i denti del più ferrato pilota. Col tempo, comunque, questa iniziale difficoltà si trasformerà in un vantaggio e in un accrescimento del realismo di gioco: peccato che si senta, forse un po' troppo, l'obbligo di seguire una direzione pre-determinata, seppur con le deviazioni necessarie per evitare gli ostacoli. Il puntamento dell'unica arma in dotazione è praticamente



In questo livello sotterraneo verrete sopraffatti numericamente da sciame di nemici volanti che vi spareranno a raffica.



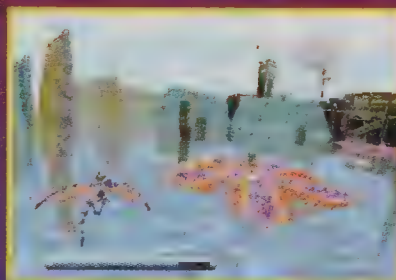
Questo boss di fine livello vi affetterà con queste eliche volanti.



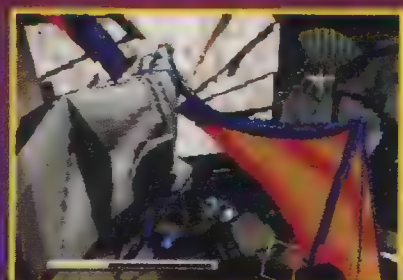
# PANZER DRAGON



Le scene in notturna sono graficamente bellissime e molto suggestive.



Questo gigantesco fiore è in realtà un super mostro di fine livello.

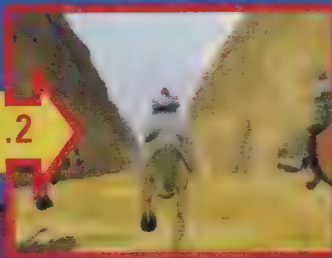


Le visuali vi permetteranno di avere sempre una buona visione di gioco.



## QUANDO L'OCCHIO HA LA SUA PARTE

Semplicemente  
poteroso, il filmato  
iniziale è un preludio  
più che degno per un  
prodotto di questa  
levatura.



automatico, poiché il mirino segue i movimenti di rotta della vostra cavalcatura alata: potrete sparare normalmente o, tenendo premuto il tasto fire, inquadrare più bersagli che al rilascio di quest'ultimo saranno abbattuti da fasci di energia a ricerca automatica, originati da una sfera color blu acceso situata sotto la gola del drago. Gli splendidi paesaggi che contornano l'avventura aggiungono quella sfumatura di epicità della quale personalmente sentivo la mancanza negli ultimi sparattutto che ho provato, peccato che nel caso delle costruzioni più imponenti si abbia uno sgradevole effetto di ritardo nell'apparizione, che grava leggermente sull'ottima fluidità di gioco. Al contrario, l'enorme varietà di avversari di tutte le fattezze e misure è senz'altro encomiabile: combattete contro enormi aerei delle sabbie (e qui si avverte come non mai quel forte richiamo a "Dune" -il film- che aleggia fin dall'inizio del gioco), vascelli volanti, pterodattili vittime di mutazioni genetiche e buona parte delle creature normalmente presenti nei giochi di ruolo fantasy, non è certamente roba da poco: inoltre, la presenza di un

mostro finale per livello (sempre diverso da quello precedente) è stimolantissima, anche perché se non avrete la meglio vi toccherà ricominciare dall'inizio del segmento di gioco in questione... e questo può essere considerato meno stimolante! L'interessante meccanismo del "recupero crediti" all'aumentare dei mostri distrutti per livello rende sempre e comunque appetibile qualsiasi bersaglio si incontri, che magari verrebbe voglia di oltrepassare senza colpo ferire. *Panzer Dragoon* si conferma così, più o meno, come tutti ce lo attendevamo: coinvolgente, ben cadenzato, nella velocità d'azione e sicuramente atipico per quel che riguarda gli elementi che ne condiscono il concept originale.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)



Ammirate la grafica con cui è stato realizzato questo tempio semi-sommerso dalle acque!

# SATURN

## PANZER DRAGOON

Se l'attesa di *Panzer Dragoon* è stata lunga, la ricompensa del suo arrivo non mi ha pienamente soddisfatto, considerando anche i pochi titoli originali in commercio al momento per Saturn. A parte la splendida introduzione girata con riprese cinematografiche di tutto rispetto e l'impatto grafico del gioco (davvero notevole) costituito da ambientazioni cyberfantasy ben disegnate e colorate, buon realismo del movimento degli sprite e sensazione ottima della loro grandezza e profondità, l'aspetto forse più deludente di *PD* è la sua somiglianza al motore grafico che spingeva *Rebel Assault*, titolo di successo ai suoi tempi, ma che risente ormai di una certa "anzianità", specie se paragonato a uscite del calibro di *Magic Carpet* per PC della prolifica Bullfrog. Le possibilità avanzate che offrirebbe la tecnologia del Saturn non si possono quindi certo accontentare di sole migliori a livello grafico, ma dovrebbero obbligatoriamente soddisfare chi ne usufruisce, ricercando nuovi generi e nuovi traguardi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

### GIOCABILITÀ

Non immediata ma estremamente coinvolgente, non un po' di pratica diverrà spettacolare, peccato per la sensazione di ripetitività.

### SFIDA

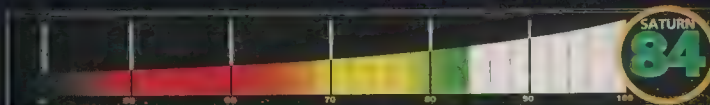
Ogni livello ha difficoltà progressiva ben equilibrata, finirlo è un'ardua impresa.

### GRAFICA

Personaggi e atmosfere da brivido, sulle scale della computer grafica è un po' in ritardo.

### SUONO

Gli esaltanti temi musicali creano bene l'atmosfera, gli effetti sonori parrebbero.



## SOTTO CONTROLLO



Sopra: altri due esempi di splendidi paesaggi e di ambientazioni fantasy.



# SIMULATORE

Casa: **INTERPLAY**

N° Giocatori: **1/2**

Continua?: **PASSWORD**

Livelli di difficoltà: **3**



Il 17 di marzo, in tutte le sale cinematografiche italiane, è finalmente uscito, l'attesissimo "Star Trek - Generations".

Ultimo di una lunga e fortunata serie di film fantascientifici ispirati alla famosissima serie di telefilm americani che vedeva, come protagonisti, il Capitano James T. Kirk, il Comandante Spock, il Dottor McCoy, l'Ingegnere Capo Montgomery Scott e tutti gli altri personaggi minori (solo in termini di sceneggiatura, non certo affettivamente) come Uhura, Sulu, Chekov, Chapel, ecc.

In occasione di questa nuova avventura per arrivare dove "...Nessuno è mai giunto prima", tutto il fenomeno "Trek" sta rifiorendo e gode di nuova linfa vitale, quella apportata dalla, criticata ma sempre molto seguita, nuova serie di telefilm "Next Generation".

I videogiochi, ovviamente, non fanno eccezione, ed ecco arrivare la versione Super Nintendo di un gioco dalle grandi potenzialità: *Star Trek - Starfleet Academy*.

Il vostro ruolo sarà quello di un cadetto della Flotta Stellare della Federazione dei Pianeti Uniti in missione di addestramento simulata su una nave di classe Oberth (vedi box). Potrete parlare con gli altri insegnanti e cadetti all'interno dell'accademia, visitare il bar, la sala tecnica, il simulatore di battaglie, il vostro alloggio e, infine, la sala tattica di briefing, in cui un ufficiale istruttore vi parlerà nel dettaglio di tutte le missioni che dovrete affrontare quale studente dell'Accademia.

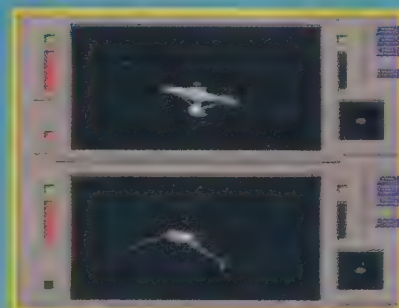
Una volta superata la prima serie di manovre d'addestramento potrete affrontare le vere mis-



Ecco il vostro alloggio all'Accademia. Da qui potrete richiedere informazioni di vario tipo e fare un pisolino.



La sala del briefing con l'ufficiale istruttore: sullo schermo appariranno tutte le informazioni che vi servono.

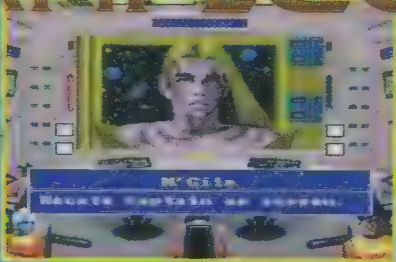


L'immagine mostra lo schermo tattico dello scontro tra due giocatori.



ni: il vostro posto è sulla poltroncina di capitano, al centro del ponte della Miranda e a voi faranno riferimento tutti gli ufficiali di plancia come il timoniere, il navigatore, l'addetto alle comunicazioni, l'ufficiale scientifico e il capo ingegnere. Di volta in volta, che la vostra missione sia andata a buon fine o che sia fallita, vi verrà data una password per affrontare quella successiva: potrete sempre inserire le password precedenti per ritentare le missioni più difficili. Al di là della grafica e del sonoro, della simu-

# STAR TREK STARFLEET ACADEMY



Una delle missioni d'addestramento vi farà conoscere gli strani "Hecate".

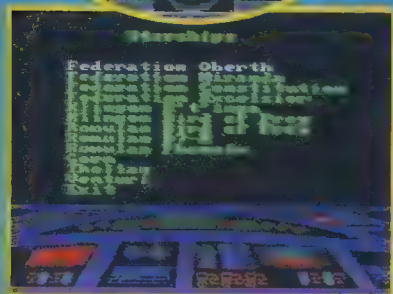


L'accademia della flotta stellare di San Francisco in tutto il suo splendore.

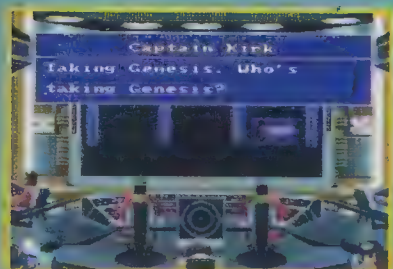


Una scena di "Balance of Terror", una delle missioni storiche simulate.





Nel simulatore potrete scegliere la nave tra i modelli elencati.



Un'altra missione storica simulata: nientemeno che "the Wrath of Khan"!



Le prime missioni serviranno solo a prendere confidenza con la nave.

lazione di combattimento (un po' troppo dogfight, per i miei gusti) e dell'interfaccia comandi, quello che mi è piaciuto di questo titolo è l'atmosfera, simile a quella dei film e dei telefilm e le situazioni intriganti e apparentemente senza uscita in cui riuscirà a mettersi... Se pensate di avere la stoffa del Capitano Kirk, mettetevi alla prova con questo simulatore: il divertimento non vi mancherà di certo!

• **Scarlet**

Si ringrazia PlayGame Shop (To)

## CAPITANO IN PLANCIA!

Nel simulatore di combattimento (l'unica parte del gioco in cui potrete combattere contro un vostro amico) potrete scegliere di affrontare la maggior parte delle navi viste nei telefilm e nei film. Vediamo i periti di comando delle classi di navi a vostra disposizione:

### CLASSE OBERTH



Una nave da ricerca, esplorazione e da combattimento. Vi sarà assegnata una nave di questa classe quando comincerete l'addestramento vero e proprio sulla plancia di comando.

Addestramento vero e proprio sulla plancia di comando.

### CLASSE CONSTITUTION



La vecchia Enterprise faceva parte di questa classe, facendola responsabile per i motori della guerra.

Torale e rimando.

### CLASSE R'T'INGA



La classica nave Klingon che l'Enterprise ha affrontato più volte nei telefilm nella ricerca della.

### CLASSE UCCELLO DA PREDA ROMULANO



Anche questa classe è stata vista in alcune puntate dei vecchi telefilm su navi particolarmente pericolose.

perché montano il famoso "dispositivo di distorsione".

### CLASSE ENTERPRISE



Questa classe (di fatto una Constitution modificata) porta il nome della NCC 1701 nel primo film e più recente della vecchia Constitution.

### D-7R



Un prototipo sperimentale Klingon che ha fatto parte del Romulano con il dispositivo di distorsione. Il più recente nel film.

### CLASSE MIRANDA



Poi la nave in cui ha fatto parte una nave di questa classe, nel secondo film "Tira di Khan".



## STAR TREK - STARFLEET A.

Star Trek - Starfleet Academy è un gioco ricco di opzioni interessanti: al comando della nave potrete cambiare la condizione (verde, allarme giallo o allarme rosso), armare siluri fotonici e faser, inserire le rotte e muovervi a velocità d'impulso, comunicare con le navi e le stazioni nelle vicinanze, scegliere tra quattro tipi diversi di sensori e leggere i risultati sulla console scientifica, richiamare informazioni sulla missione e mille altre cose. Senza contare che, molto spesso, saranno gli stessi ufficiali di plancia a riferirvi i particolari salienti della situazione, senza il bisogno di continuare a scervellarsi per risolvere un problema. Anche se, naturalmente, l'ultima decisione, così come la responsabilità, il merito o il demerito, spetteranno soltanto ed esclusivamente a voi, in quanto capitano della nave. Tutti gli amanti di Star Trek dovrebbero dare un'occhiata a questo gioco: per gli aspiranti capitani non posso che dire una cosa: lunga vita e prosperità!

### AGIRE & PENSARE

A O O O O P

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Basterebbe un'occhiata al manuale e una missione simulata per capire i meccanismi di gioco.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Le missioni sono piuttosto difficili e piene di imprevisti, proprio come accade nei telefilm.

### GRAFICA

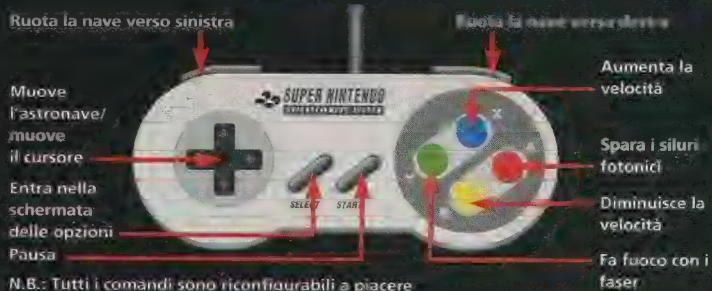
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Anche se, anche se tutto ciò che avrebbero potuto essere realizzate con più cura.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Dignitosa, con le musiche che tutti conoscono.

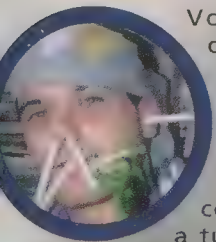


## SOTTO CONTROLLO



N.B.: Tutti i comandi sono riconfigurabili a piacere.

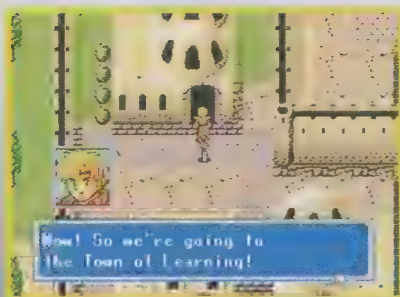


Casa: **SEGA**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**

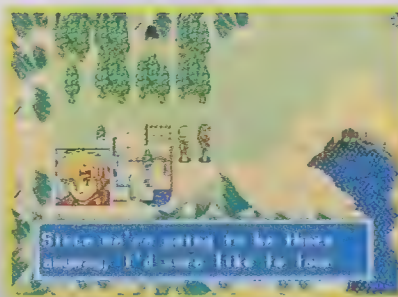
Volete sapere com'è *Phantasy Star IV*?

Bello, tanto, e anche chi non ha simpatia per i combattimenti a turni e preferisce menar fendenti in

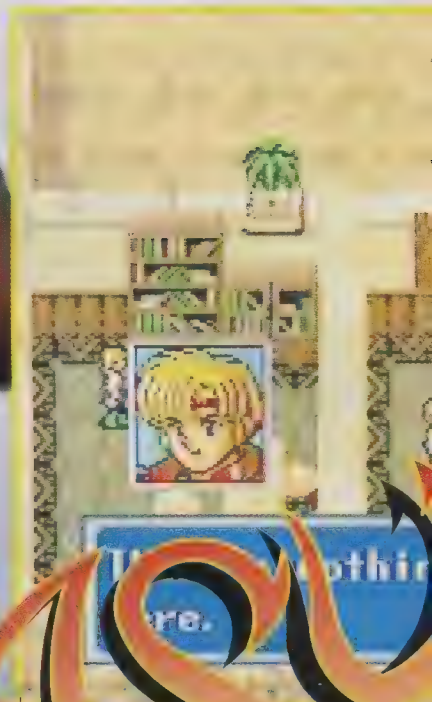
tempo reale si diventerà parecchio ad aiutare i protagonisti della storia a liberare il sistema solare Algo dai mostri che lo hanno invaso. Nei panni dei membri dell'Hunter's Guild (Comitato dei Cacciatori - di bestie aliene, presumibilmente) dovreste risolvere il mistero della nascita dei mostri e porre fine al loro dominio. Comincerete la vostra avventura sul pianeta Motavia (ma in seguito potrete spostarvi su altri corpi celesti) nei panni di Chez, un giovane cacciatore e, strada facendo, incontrerete altri personaggi che potranno unirsi al vostro gruppo. Nel corso del vostro peregrinare (a volte vi imbatterete in veicoli che renderanno i vostri spostamenti più sicuri e veloci) incontrerete altre persone con le quali dialogare, mostri da combattere e locazioni da visitare. Ad esempio: nei villaggi troverete delle botteghe dove potrete acquistare medicine, armi, scudi e manufatti indispensabili per progredire nel gioco. I vostri



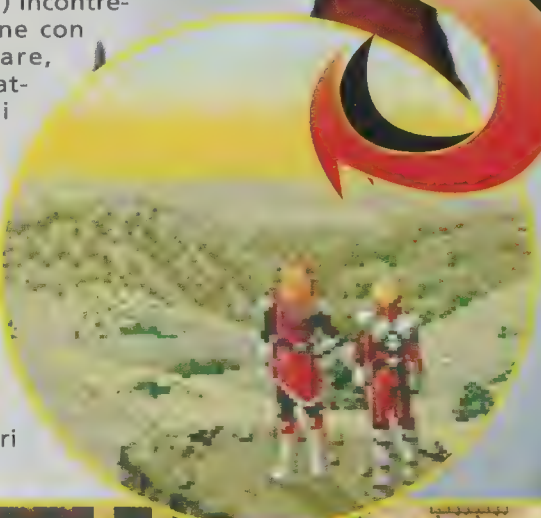
L'ingresso dei dungeon e delle città è facilmente riconoscibile.



Una volta usciti il paesaggio si allarga cambiando in una specie di mappa.



# PHANTASY STAR IV

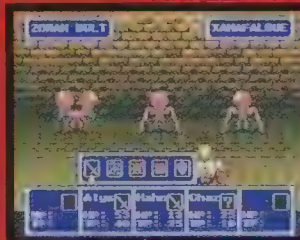


Quando si trovano locazioni interessanti, si viene avvisati da messaggi.



Trovando delle locande è possibile salvare la posizione di gioco.

## TECNICHE E ABILITÀ ASSORTITE



I personaggi da voi controllati possono avvalersi in combattimento di tecniche speciali (che a volte possono essere combinate con quelle dei compagni o in complessi schemi d'attacco) a patto che abbiano energia sufficiente: Foi, Gifoi, Nafel, Wat, Giwat, Nawat, Vol, Tsu, Qithu, Nathu colpiscono un solo avversario mentre Zan, Gizan, Nazan, Gra, Gigma, Nagra, Megid, Boff, Qelun, Doran, Brose e Rimit hanno effetto su tutti i nemici presenti su schermo. Altre tecniche vi permettono di incrementare

la forza fisica, la velocità di reazione e la capacità difensiva, mentre altre ancora vi permetteranno di curare uno o più personaggi del vostro team. Infine, Ryuka e Hinas faciliteranno i vostri spostamenti fuori da un luogo particolarmente pericoloso o in un'altra locazione già visitata. Oltre alle tecniche i vostri amici avventurieri dispongono di abilità speciali che li aiuteranno a vincere i vari scontri: Crosscut, Ray Blade, Explode, Earth, Flaeli, Diom, Vortex, Death, Astral ed Eliminate sono utili contro un solo avversario. Al contrario, Airslash, Hewn, Tangle, Efess, Legoon, Negatis e Moonshade servono contro tutti i mostri affrontati. Molto utile è Vision che vi permette di predire il comportamento degli avversari.



## Interpreting

Ho amato *Zelda*, ho apprezzato alla follia *Secret of Mana*, ho perso ore di sonno per *Landstalker*: denominatore comune di questi giochi sono i combattimenti in tempo reale - non a turni, sistema che mi è sempre stato poco congeniale. Poi ho visto *Phantasy Star IV* e sono stato magicamente attratto da questo titolo. Il punto è che non si tratta di un noioso susseguirsi di ordini impartiti ma più che altro di una prova di strategia, una complessa e divertente prova d'intelligenza nella quale dovrete capire quando colpire, e in che modo, quando ripararvi, quando guarire uno o più personaggi oppure quando fuggire. La caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni è ottima, con numerosi quadretti che mostrano molti particolari. Ascoltate il mio consiglio, se gradite questo tipo di avventura andate sul sicuro ed acquistate *PSIV*, e se invece siete prevenuti verso giochi di questo genere, fate la prova: Ne sarete catturati istantaneamente!

AGIRE & PENSARE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Dopo aver perso un paio d'ore a giocare con il manuale d'istruzione alla mano, benedirete la semplicità del sistema di controllo.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Un'avventura lunga e complicata. Questa cartuccia contiene oltre 60 ore di gioco**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Colore colorato, attivamente designata**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**davvero ottimo sotto tutti gli aspetti; la  
 stampa ancora resta di**



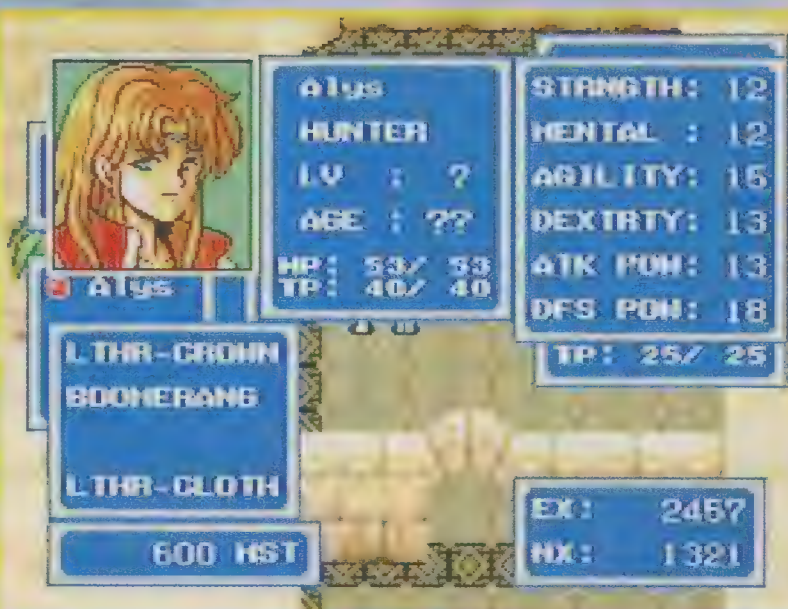
## SOTTO CONTROLLO



Esplorando le città e gli esterni, è possibile trovare tutto ciò che vi serve per completare il gioco. Naturalmente, alcuni negozi si rendono estremamente utili per il recupero dell'energia.

personaggi sono caratterizzati da tre indicatori che vi danno lo status della vostra energia vitale, dell'abilità che vi serve per utilizzare le tecniche di combattimento delle quali ciascuno di essi è in possesso (vedi Box) e dell'esperienza che aumenta proporzionalmente al numero di mostri dei quali vi sbarazzate. Un gran bel gioco, notevolissimo per grafica, sonoro, ampiezza dell'avventura e complessità: chi conosce e ha apprezzato le puntate precedenti della saga non resterà deluso, e chi ancora non ha assaggiato la serie di *PS* resterà piacevolmente sorpreso dall'immediatezza dell'interfaccia macchina/utente. Positivo.

- **Paddy**

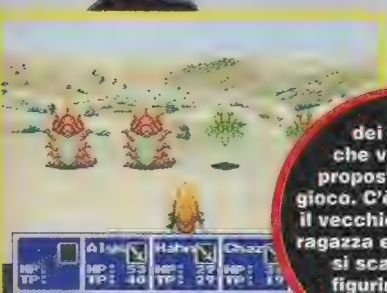


**Lo stile manga della rappresentazione dei personaggi è piacevole.**



Le finestre a comparsa che compongono i vari menu, sono ingegnosi di darvi tutti i suggerimenti adatti per comprendere la situazione dei vostri personaggi.

## C'ERA UNA VOLTA UN BISCHERO



**Uno**  
dei dialoghi  
che vi verranno  
proposti durante il  
gioco. C'è poco da dire  
il vecchio parla con la  
ragazza e poi entrambi  
si scambiano le  
figurine. Ganzo!

**Il combattimento, statico, avviene in turni successivi.**





Casa: **ABSOLUTE**N° Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**

Installazioni come questa nascondono armi e liquido refrigerante.



Potrete entrare nelle zone nemiche distruggendo la recinzione con le armi.



Il vostro "Mecha" è resistente ma i vostri nemici non saranno da meno.

# BATTLETECH

## A GAME OF ARMORED COMBAT



In questo gioco si ha la nettissima sensazione che la Musa ispiratrice abbia giocato parecchio a un titolo di una delle più famose serie della Electronic Arts e cioè

a Desert/Jungle/Urban

Strike. La Absolute ha infatti realizzato un gioco dove i mechs cercano di portare a termine delle missioni (prima somiglianza) su dei campi di battaglia visti in prospettiva isometrica (seconda somiglianza) dovendo fare i conti con munizioni limitate che possono essere

reintegrate raccogliendo i contenitori che troverete nelle costruzioni da voi abbattute (terza somiglianza) e potendo contare su una serie di informazioni - mappa, contatore dei danni subiti e di quelli inflitti agli avversari, sommario delle missioni da svolgere - che vi guideranno nel corso del gioco (quarta somiglianza).

Tra i punti che i due giochi hanno in comune, potrei citare anche l'ottima fattura della grafica, ma in realtà più che in un'accusa per tentativo di plagio questa mia considerazione si risolve in un plauso all'Absolute per aver creato soluzioni originali e divertenti, come quella di poter penetrare nei recinti sia



Questa esauriente mappa radar vi consentirà di pianificare la battaglia e decidere la migliore strategia per affrontare il nemico.

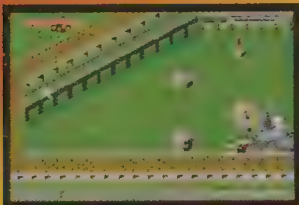


In questa schermata di opzioni potrete selezionare l'armamento del vostro robot, scegliendo tra le armi a vostra disposizione quelle più idonee per la missione.





## MI SENTO ACCALDATO



Man mano che farete uso delle armi, il mech si surriscalda e, nel giro di pochissimi minuti, zomperete per aria, prima ancora che il livello dei danni che potete subire abbia raggiunto il massimo. Si può porre rimedio a questa incresciosa situazione raccogliendo i cilindri contenenti l'indispensabile liquido di raffreddamento che compaiono tra le macerie di alcuni edifici distrutti o dopo aver fatto saltare per aria un mech avversario. Dopo

aver raccolto questi simpatici oggettini, sarete pronti per riprendere il combattimento, freschi come una rosa...



Questa missione viene ulteriormente complicata dall'ambiente ostile...



Continuate a dare un'occhiata al radar, ogni tanto, anche durante le missioni: la situazione può cambiare radicalmente da un momento all'altro.



Gli scenari sono molto diversi tra loro ma sono sempre realizzati con cura.



Come nella serie Strike della EA, distruggere i radar è fondamentale.

## BATTLETECH

**BattleTech** è uno di quei giochi dai quali ci si attende molto: le prime immagini viste in giro avevano suscitato grandi aspettative per la grafica. Il personaggio principale è un bel mech, le missioni erano descritte come numerose e l'azione avvincente. Le promesse sono state in gran parte mantenute e l'unico vero difetto di questo gioco risiede nel non elevatissimo ritmo, ma del resto questa è una simulazione di combattimento di robot alti dieci metri e non una competizione di velocità. L'interazione con i fondali è alta e la sezione strategica si sposa perfettamente con quella d'azione: inizialmente sparirete all'impazzata contro tutto, rimanendo senza munizioni o surriscaldando il vostro mech e resterete insoddisfatti pensando di avere a che fare con un gioco troppo difficile. Nulla di tutto questo: dosate i vostri colpi, pianificate la strategia, raccogliete il liquido raffreddante e vedrete che farete molta strada. Un gioco impegnativo, divertente e realizzato con cura che non mancherà di divertirvi per molto tempo.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

## GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Velocità di gioco più che decente, manovrabilità ottima. Cosa si può volere di più dalla vita? Ama l'azione, va bene, e poi...

## SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tante missioni, livello di difficoltà elevato e necessità di pensare parecchio prima di passare all'azione. Vi divertirte a lungo.

## GRAFICA

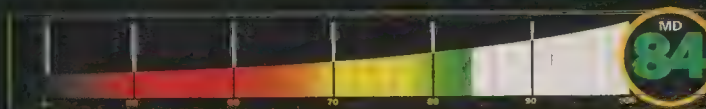
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Animazioni, fondali, sprite principali: tutto molto bello, buona, buona, buona, buona, buona, buona, buona, buona, buona, buona.

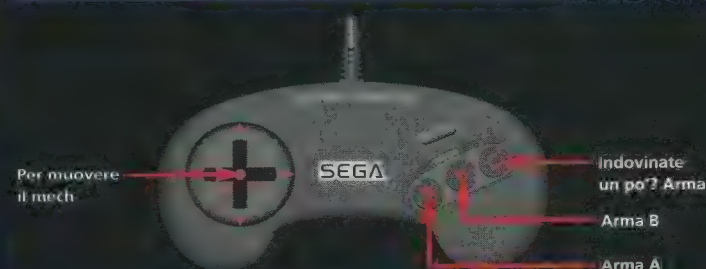
## SUONO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un gran bel miscuglio di effetti sonori, vari, e frasi digitalizzate che, con un po' di creatività, possono...



## SOTTO CONTROLLO



Per muovere il mech

Indovinate un po' Arma C

Arma B

Arma A

• Paddy



BaGoAC unisce un valido background col sistema alla "Desert Strike".



Casa: SEGA

N°Giocatori: 1-2

Continua?: PASSWORD

Livelli di difficoltà: 3

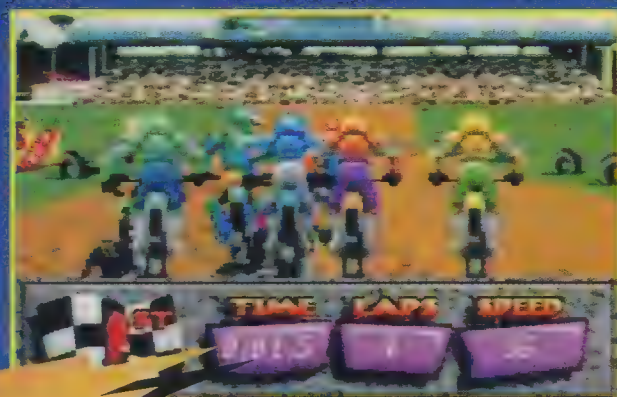


Dopo essere riuscita a superare la Nintendo sul mercato USA la Sega ha compiuto un'impresa che sembrava impossibile. Il problema, però, è che nel mercato videoludico a ogni nuova generazione tecnologica si rivela tutto in discussione: si danno nuove carte (si cambia anche il mazzo) e le posizioni commerciali possono ribaltarsi. È accaduto ai danni della Nintendo nel passaggio dagli 8 ai 16 bit, e potrebbe accadere ora ai danni della Sega, la quale è talmente orgogliosa del parco di Genesis installati negli USA, che non li vuole mettere in discussione in nessun modo. Ha così scelto la via dell'adattamento che tiene ancorati i teenager americani ai loro Genesis (garantendo la "brand loyalty") e non richiede un esborso pesante come l'acquisto di una macchina completamente nuova. Analizzando la situazione da questo punto di vista diventa più chiaro il motivo per cui la Sega of America di Tom Kalinske abbia avuto un ruolo-guida nel progetto Mars-32X, tanto che inizialmente la macchina non doveva neppure essere distribuita in Giappone.

E col carattere peculiarmente "americano" della linea 32X è perfettamente coerente questo

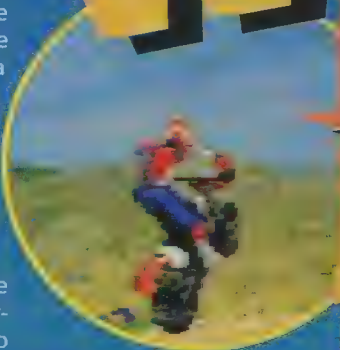


Il sistema di controllo è un po' troppo semplicistico e vi capiterà spesso di finire così!



Alla partenza potrete guadagnare posizioni! calpestando gli avversari!

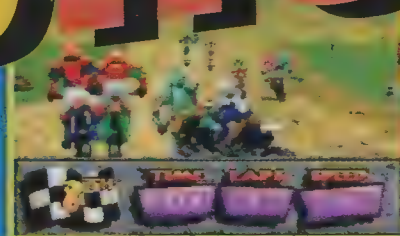
# MOTO CROSS



## FREESTYLE



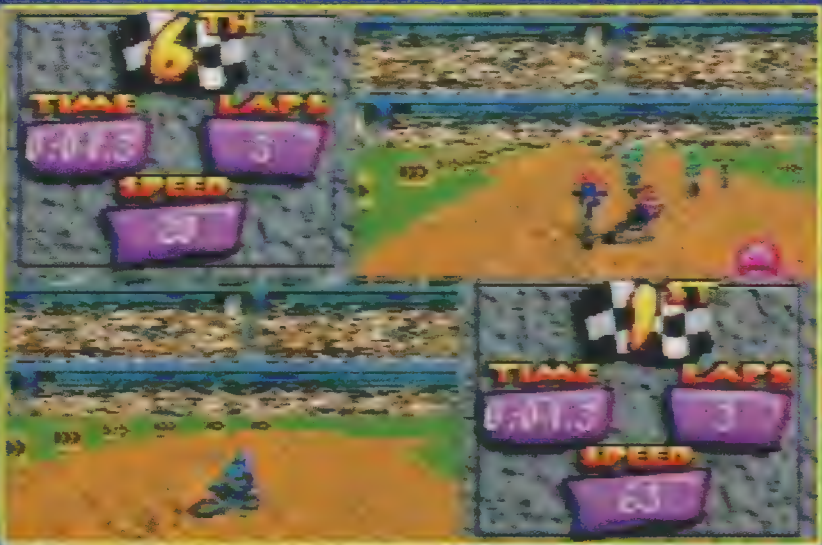
Nelle interazioni, questo gioco mira a ricreare, in versione videoludica, l'enorme spettacolarità del vero motocross. Per cercare di raggiungere questo scopo, i programmatori hanno implementato nel sistema di controllo la possibilità di riprodurre alcune delle manovre che i piloti compiono più frequentemente nella realtà. Innanzitutto, premendo la croce direzionale verso l'alto, si può far chinare il pilota in avanti, rendendolo più aerodinamico (ma gli effetti non sono eclatanti...); attenzione, però, perché in questa posizione è facile perdere il controllo della moto in caso di dossi imprevisti. Dirigendo la croce verso il basso, poi, si spinge il pilota a sollevare l'avantreno quando la moto si trova in aria per un salto, preparando l'atterraggio nel migliore dei modi. Si possono anche effettuare delle manovre aeree (un saluto alla folla e una finta discesa dalla sella con la moto in aria) che, se ben eseguite, vengono premiate con una somma di denaro. Molto meno realistica la possibilità di tirare pugni e calci per liberarsi degli avversari: nel vero Supercross comporta pesanti sanzioni e squalifiche. Notate infine, la quasi inutilità del pulsante del freno, che viene chiamato in causa molto di rado: è questo il brutto segno nei giochi di guida.



Una curva un po' difficile: la simulazione non è molto accurata...







Un'immagine dell'opzione di gioco a due: come potete vedere le finestre non sono molto grandi, ma il divertimento ci guadagna di sicuro.



I fondali e gli sprite dei motociclisti non sono realizzati troppo bene...



Ecco una rissa in piena regola: nelle gare reali, questo non è permesso.



Potrete scegliere di gareggiare con tre moto su ben dodici piste diverse.

**Motocross Championship**, pubblicato nell'ambito della collana sportiva Sega Sports. È una simulazione di Supercross (il cross americano che si corre su circuiti artificiali realizzati negli stadi) che si propone di riprodurre sugli schermi domestici le stesse emozioni di guida conosciute da piloti spettacolari come Jeremy McGrath e Mike LaRocco. Il problema - lo dico subito - che purtroppo non si risolve. La tecnica usata per rappresentare i percorsi, e le motociclette, si rivela, fin dalle prime partite, poco efficace: in alcuni casi è possibile scorgere, nella parte alta dello schermo, il logo di una vera e propria "costruzione" effettuato dalla CPU che appiccica spezzoni di pista beige sullo sfondo verde. Le moto, poi, sono riprodotte attraverso sprite di grafica bitmap che vengono gravolamen-

te ingranditi nelle inquadrature ravvicinate dando luogo al caratteristico effetto di pixellation (sgranatura dell'immagine) che può essere tollerabile in giochi superbi come *Doom*, *Wolfenstein 3D* o *Ultima Underworld* (su PC), ma che risulta, in questo caso, solo fastidioso.

Sul fronte della velocità pura, le cose migliorano un po': il gioco riesce infatti a garantire un ritmo di gioco sufficientemente elevato e frenetico senza pregiudicare eccessivamente la fluidità delle animazioni. Le curve, i rettilinei e i salti si snodano incessantemente sotto le ruote (artigliate) della moto del giocatore: tuttavia, in questo susseguirsi di ostacoli, si perdono la complessità e le sofisticatezze della guida fuoristrada e le gare, dopo poche partite, si riducono a una sequenza piuttosto scialba e insoddisfacente di colpi di joystick. Come capita spesso nel caso dei giochi di guida mediocri, il coefficiente di divertimento è rivitalizzato dalla presenza di un'opzione a due giocatori: le finestre di gioco sono un po' minuscole, ma la possibilità di sfidare un avversario umano si fa

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)



## MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Nonostante la possibilità di selezionare motociclette di tre cilindrata differenti e di scegliere tra dodici piste diverse, *Motocross Championship* si rivela un gioco piuttosto ripetitivo e monotono. La causa di questa mancanza di mordente è da ricercare nella pessima riproduzione dell'interazione fra moto e terreno: non c'è alcuna traccia del sottile equilibrio nel dosaggio del gas e nella scelta delle traiettorie richiesto dallo sport reale. La moto reagisce al contatto con la pista in modo grezzo e semplicistico e anche il sistema di controllo, poco soddisfacente, rispecchia questa impostazione. Il tentativo di movimentare la competizione inserendo la possibilità di tirare calci e pugni, poi, non solo fallisce ma nuoce alla componente simulativa del gioco che, per quanto esile, è pur sempre presente. La sufficienza complessiva è comunque assegnata in virtù di una dignitosa velocità di esecuzione che, unitamente alla possibilità di giocare in due, permette a MC di offrire una discreta quantità di intrattenimento.

AGIRE & PENSARE  
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

## 32 X

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Il controllo che il giocatore può esercitare sul pilota è troppo essenziale e non riesce a riprodurre le sfumature e le acrobazie della vera guida fuoristrada.

### SFIDA

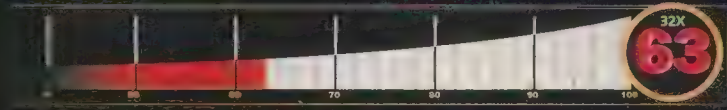
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
La sostanza di *Motocross Championship* è piuttosto scialba e insipida. Ciò nonostante, con le modalità a due giocatori, si possono realizzare partite di gioco divertenti.

### GRAFICA

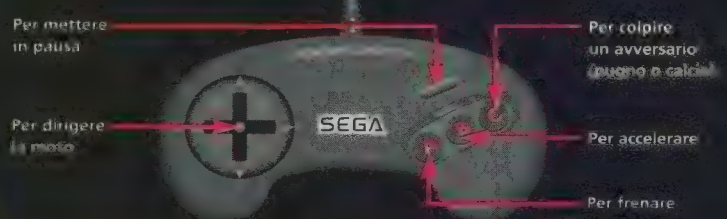
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Il comparto grafico non eccelle: gli sprite sono deformati da un vistoso effetto video pixellation, e anche l'aggiornamento dello schermo lascia a desiderare.

### SONORO

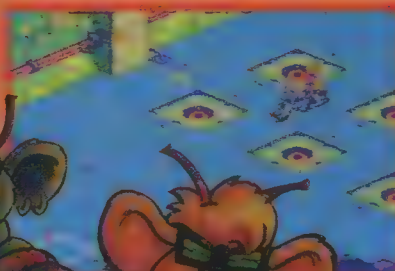
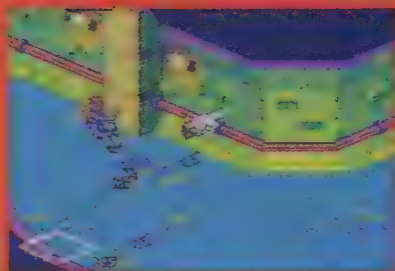
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Assolutamente insoddisfante: il sonoro è irrilevante nella simulazione motociclistica ma la presenza di una musica a ripetizione rende le gare poco interessanti.



## SOTTO CONTROLLO





Casa: **KONAMI**N°Giocatori: **1/2**Continua?: **PASSWORD**Livelli di difficoltà: **3**

Da quando le Teenage Mutant Ninja Turtles hanno dato vita a un vero e proprio fenomeno commerciale, trasformando i propri cre-

atori in miliardari, negli Stati Uniti proliferano i personaggi più astrusi. Gli ultimi arrivati sono questi Topi Marziani Motociclisti, protagonisti di una serie di cartoni animati, nonché della solita invasione di merchandising. E si sa che ormai, con le dimensioni planetarie assunte dall'industria dei videogiochi, nell'enorme calderone di prodotti che scaturiscono da una licenza di successo, insieme alle figurine e ai pupazzi di plastica, arriva anche, puntualmente, un tie-in per console. In questo caso è stata la Konami la più lesta ad accaparrarsi i diritti d'immagine: nel valutare questo prodotto, però, lasceremo da parte -come al solito- ogni considerazione sulla validità commerciale della licenza e focalizzeremo la nostra attenzione sulla qualità del gioco in se stesso.

Dunque, ricordate *Rock 'N' Roll Racing*, quel gioco di guida dell'Interplay basato su visuale isometrica e uscito nel novembre del 1993? Ecco, questo *BMfM* ne ricalca piuttosto fedelmente (o sfacciatamente, dipende dai punti

di vista) l'impostazione. L'unica sostanziale differenza consiste nel passaggio dalle quattro ruote dei veicoli di *R'N'RR* alle due delle motociclette protagoniste di *BMfM*. Il gioco prevede la possibilità di sfidare un avversario umano tramite split-screen, nonché di confrontarsi con corridori controllati dalla CPU. Com'è consuetudine dei giochi di guida ad ambientazione futuristica, alla sezione di guida vera e propria si affianca una componente, per così dire, manageriale: i piazzamenti di fine gara, infatti, consentono di guadagnare somme di denaro che devono essere investite nel miglioramento della propria moto. A questo scopo si può scegliere fra nuovi motori per migliorare la velocità di punta, gomme che



## RATTI E MOTORI

La prima operazione da fare, prima di buttarsi nella competizione vera e propria, è la scelta del personaggio da condurre. Le sei alternative disponibili rappresentano, in proporzione egualitaria (par condicio?), i "buoni" e i "cattivi" della serie: tre per parte. I "buoni" cavalcano mezzi (più o meno) tradizionali, mentre i "cattivi" sono dotati di veicoli alquanto improbabili.



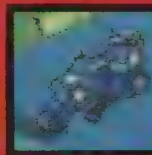
### THROTTLE

Dentist è il "buon" dei *Biker Mice*, nonché la vera e propria mascotte del gioco. Il suo veicolo è un classico mezzo di moto, il fuoristrada nero di colore e l'abbigliamento pirotecnico sull'indossabile. La moto è un classico della Harley Davidson.



### VINNIE

Tipetiro della pelle bianca, presumibilmente albino, cavalca una motocicletta che non ha nulla di nuovo, ma che ricorda, per molti versi, quella di Akira. Di gran gusto il fari e la spioncella, la ruota posteriore è forata di fucile di legno.



### MODO

Lock up Terminator per questo enorme robot grigio, ispirato da un uccello. La moto, di un singolare colore viola, è dotata di cerniere, ma mantiene la sua linea di guida e la sua velocità. Il veicolo è di guida e la sua velocità è alta.



### LIMBURGER

Questo, invece, è il pazzo leader dei "cattivi". Il veicolo non è più un classico, ma è un mezzo di guida con molte caratteristiche di guida. Il veicolo è di guida e la sua velocità è alta.



### GREASE PIT

Fuori di strada, guida con stile e velocità. Il veicolo è di guida e la sua velocità è alta. Il veicolo è di guida e la sua velocità è alta.

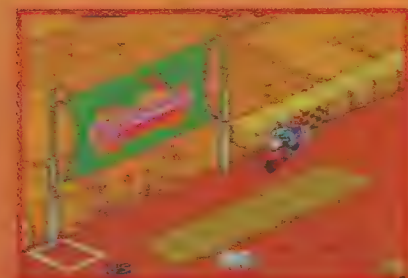


### DR. KARBUNKLE

Villà lo scienziato pazzo, ma pazzo. Il veicolo è di guida e la sua velocità è alta. Il veicolo è di guida e la sua velocità è alta.



Vinnie e Grease Pit si apprestano ad affrontare un bel trampolino di lancio.



Lo striscione verde segnala l'inizio dell'ultimo giro: hurry up!



garantiscono una maggiore aderenza in curva, o carrozzerie più pesanti per aumentare la resistenza del mezzo agli urti. Altri vantaggi (in questo caso solo momentanei) si possono trarre dall'uso dei bonus che vengono elargiti allo scadere di ogni giro: si passa dalla classica nitro che garantisce una super propulsione per qualche istante, alla stellina di invincibilità, all'orologio che blocca per tutti gli avversari per alcuni secondi, permettendo di recuperare molte posizioni in un sol colpo o di prendere il largo. È da notare, però, che il tipo di bonus di volta in volta ottenuto è determinato su base puramente casuale: pescare quello giusto al momento opportuno è quindi solo una questione di fortuna, che mette in se-

condo piano l'abilità personale del giocatore. Il quadro è completato dalla presenza di una ventina di circuiti diversi suddivisi in cinque ambientazioni: la metropolitana City, che si snoda su nastri d'asfalto sistematicamente interrotti da lavori in corso; la tropicale Island, fitta di palmizi; la Sewerage, che passa attraverso tunnel sotterranei infestati da mine; la caotica Circus, ambientata in uno stadio; e infine la Fortress, dal look metallico hi-tech.

•Pentothal

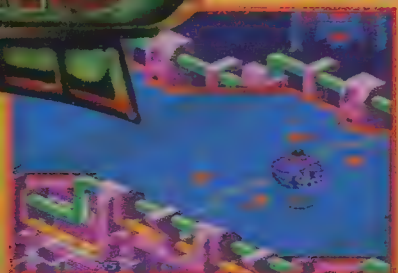
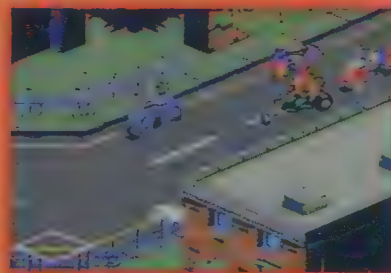
Si ringrazia Play Game Shop (TO)



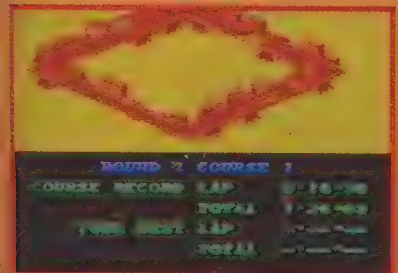
Ecco la ciurma di BMfM al gran completo! A voi la scelta.



Throttle sgomma bel bello lungo il litorale, fra sabbie e palmizi tropicali.



Il veicolo di Limburger, strano come il suo padrone, viaggia su cuscino d'aria.



A causa della visuale isometrica, tutte le piste hanno una struttura simile.

## BIKER MICE FROM MARS

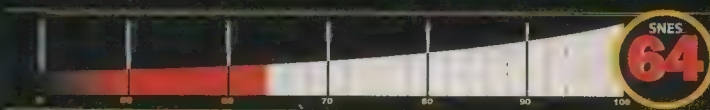
I miei giochi preferiti sono quelli che basano le proprie carte sull'innovatività e la qualità a prescindere dal "richiamo" che il protagonista del titolo sa esercitare sul pubblico. Per questo, quindi, guardo con un certo sospetto ai tie-in basati su licenze roboanti. Ogni dollaro destinato al marketing (scusate se lo ripeto sempre) è un dollaro sottratto alla fase di produzione. La licenza, comunque, non impedisce certo, di per sé, di realizzare un tie-in di qualità: non è questo il caso, però, di BMfM. Intendiamoci, non si tratta di un titolo catastrofico, ma la mancanza di originalità (resa evidente dai numerosi rimandi a Rock 'N' Roll Racing) e la struttura di gioco piuttosto semplicistica lo relegano al rango di gioco dignitoso e nulla più. Il controllo che il giocatore esercita sui corridori è assolutamente essenziale e privo di aspetti sofisticati: si finisce così per padroneggiare ogni aspetto delle competizioni dopo poco tempo, perdendo l'interesse. Gli unici che potranno amarlo senza riserve sono i fanatici dei Topi Marziani.

AGIRE & PENSARE

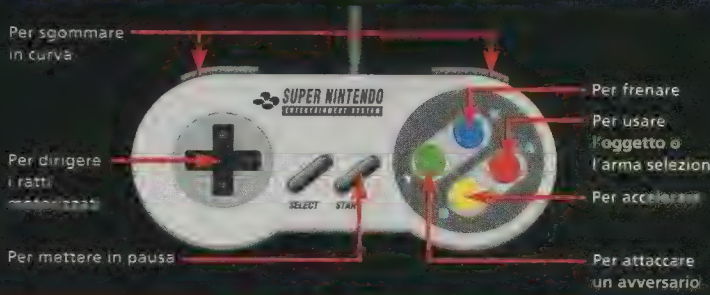


# SUPER NES

GIOCABILITÀ	GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
È richiesto un tipo di azione sul joystick abbastanza rudimentale: si agisce sulla croce per dirigere il personaggio attraverso i circuiti come fosse un cursore.	I cromatismi delle diverse ambientazioni sono vari, ma tendono a trasmettere una sensazione di monotonia, soprattutto nei colori più tenui.
SFIDA	SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
È implementato un buon numero di circuiti, ma la natura semplicistica della struttura di gioco rende Biker Mice from Mars, alla lunga, leggermente ripetitivo.	Niente di niente sul fronte del sonoro: non possiamo che registrare la presenza di effetti e musiche del tutto convenzionali.



## SOTTO CONTROLLO





Casa: **ACCLAIM**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

La visuale dall'alto ricorda Micromachines 2 (e basta?)



## MONSTER TRUCK WARS

Come in tutti i giochi di questo genere la visuale di gioco è quella classica da sopra, e già questo fatto maldispone il prode recensore che di giochi simili ne ha visti a migliaia. Se poi a questo si aggiunge il garage dove effettuare riparazioni e migliorare la propria vettura, i bonus lungo il percorso e un'eccessiva somiglianza di tutti i circuiti, il fido redattore comincia a farsi venire cattivi pensieri pensando alla giusta punizione. Per fortuna la grafica nitida e la buona giocabilità salvano in corner questo MTW, evitandogli un voto scolastico. In effetti questo gioco è nuovo solo perché è uscito da poco, e questo certamente non basta a farne un acquisto indispensabile. Forse gli amanti di questo genere di competizioni potrebbero apprezzare il fatto di poter finalmente guidare il loro veicolo preferito, ma non penso che qui in Italia ci sia qualcuno che faccia di questo sport una mania. In definitiva MTW è gioco americano per gli americani e per i pochi italiani che amano questa specialità, a tutti gli altri consiglio di cercare altrove.

AGIRE &amp; PENSARE

**A** **O** **O** **O** **O** **O** **P**



# MONSTER TRUCK WARS

## GAME BOY

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Può risultare divertente farci qualche partita, ma dopo un po' il divertimento precipita.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli avversari agguerriti e il buon numero di circuiti offrono una buona sfida.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica nitida, benché non abbastanza varia.

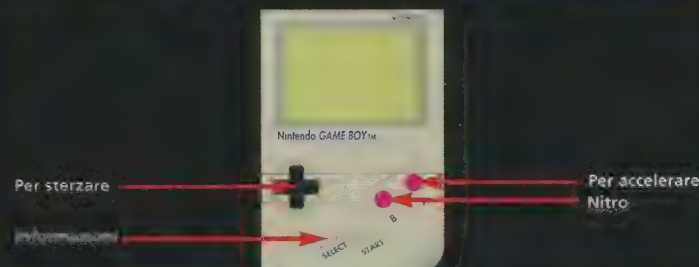
### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Abbassate il volume al minimo, non vi perderete niente.



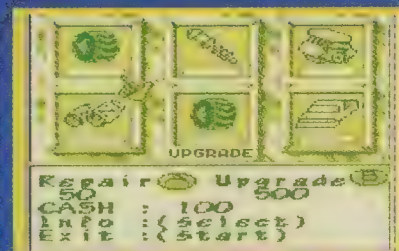
## SOTTO CONTROLLO



Gli Americani, quando non hanno niente di meglio da fare, o di chiamare guerra a qualcuno o inventano uno sport nuovo. In questo caso è bastato prendere il telaio di normali "jeep" messi in USA e attaccarci delle ruote di dimensioni smisurate. Così è nata l'USHRA, ovvero la United States Hot Rod Association, l'associazione che si preoccupa di organizzare gare per queste ingombranti macchine. Come al solito, sia che si tratti di guerra o di sport, l'elemento fondamentale è lo spettacolo, elemento che non manca di certo in queste competizioni. Lungo il circuito sono disseminati salti, fosse e trincee dopo le quali i normali veicoli, i piloti alla guida di questi bestioni, conosciuti come Bigfoot o Monster Truck, si divertono e fanno illuvire il pubblico con impennate impressionanti e vere e proprie atomizzazioni delle suddette utilitarie che, dopo il trattamento, sono ridotte a sottili sfoglie di metallo. Da tutto questo l'Acclaim ne ha tratto un gioco, cercando di riprodurre lo stesso spirito distruttivo. Una volta scelto il proprio monster truck tra sei differenti modelli, si parte alla conquista del titolo di campione. Per far questo si devono superare ben venti circuiti cercando di rimanere in testa alla classifica. Per accedere alle gare bisogna qualificarsi tra i primi quattro tempi in slide a due: lungo il percorso si possono trovare, distruggendo le macchine partecchiate, diversi bonus che vanno dai soldi, utili per migliorare le caratteristiche della propria vettura, al classico barile di "nitro", per turbo accelerazioni.

• Trust

Si ringrazia Newel (MI)



Ed ecco il solito negozio in cui comprare il Parmacotto. Serve la vaschetta



## PIATTAFORME

Casa: **OCEAN**

N° Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **1**



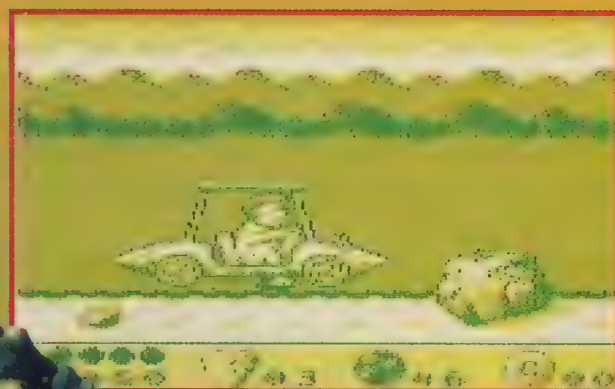
La Ocean non si smentisce mai. Non appena esce un film che si presta a essere trasformato in un videogioco, subito ne acquista i diritti. Questa volta è

toccato a "The Flintstones" il film basato sui vecchi cartoni di Hanna & Barbera che vede nella parte di Fred Flintstone il bravo John Goodman, copia sputata dell'originale. Sinceramente ammetto di non aver visto il film, ma i cartoni animati li ho visti tutti quindi non sono completamente impreparato. Voi impersonate Fred, il primitivo capo famiglia, e dovete andare alla ricerca della vostra amata figlioletta. Lo schema di gioco ricalca quello dei più classici giochi di piattaforme: si deve superare una serie di livelli cercando di evitare i vari pericoli.

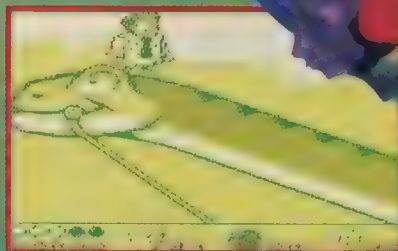
Ma la società dove vivono i Flintstones è famosa per la sua modernizzazione: ci sono automobili, giornali, cinema e addirittura videogiochi! Lungo i livelli si possono infatti trovare dei preistorici coin-op e inserendo la monetina ci si può cimentare a *Dino Invaders* (uno *Space Invaders* con teste di dinosauro al posto delle astronavi) a *Dino Dash* (rifacimento del mitico *Pac-Man*), e a *Snake* (*Nibbler*: il gioco del serpente che più mangia e più si allunga). Se si è abbastanza bravi si può rimanere incollati a questi coin-op per diverso tempo andando avanti di livello in livello, in pratica quattro giochi al prezzo di uno. Inoltre, alla fine di ogni livello vi aspettano altri sottogiochi, tra cui un arcaico bowling e il classico tris.

di Frank

Si ringrazia Newel (MI)



Come è bello andar...sulla mia rotella!..(è una pubblicità progresso)



Non tentate di replicare l'impresa di Fred sul vostro cocker. Uomo avvisato...



Imboscate su un dinosauro: anche la preistoria ha i suoi scansafatiche!



Dino, un dinosauro fortunato perché può dire: mai avuto carie in vita mia!

### THE FLINTSTONES

Bisogna ammettere che questo tie-in è abbastanza riuscito. Si può rivivere l'atmosfera dei cartoni animati e del film con un gioco piacevole e ben realizzato, a partire dalla grafica caratterizzata da sprite grossi e ben disegnati, fino al sonoro curato e fedele alle musiche originali. Purtroppo il gioco in sé non si discosta minimamente dai canoni classici del genere platform. Le situazioni in cui ci si ritrova sanno di già visto, come l'ormai inflazionata sezione sui carrellini, ma tutto sommato qualche spunto interessante, come i molti sottogiochi, fanno emergere questo titolo dalla massa informe. In conclusione, per i neo acquirenti di un Game Boy può rappresentare un acquisto valido, per chi, invece, di giochi simili ne ha già fin troppi consiglio molta cautela, perché potrebbero ritrovarsi con una cartuccia di cui non sentivano veramente il bisogno.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## GAME BOY

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Buona giocabilità e buon controllo della sprite principale

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Sprite grandi e nitide, fondelli curati e ben animati

### SFIDA

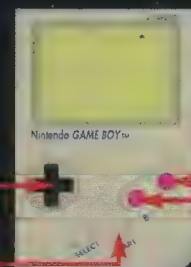
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Ogni volta che si muore bisogna ricominciare dall'ultimo punto di salvataggio: questo vi terrà impegnati a lungo.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Simpatiche musiche tra cui spicca quella della colonna sonora originale



### SOTTO CONTROLLO



Per muovere Fred

Pause

Per saltare  
Per eseguire diverse azioni



Casa: **SETA**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

Anche se sulla prima pagina del manuale campeggia una scritta che dice: "Questo gioco è basato sulla fiction. I nomi che appaiono non hanno nulla in comune con soggetti reali", i riferimenti che *Air Strike Patrol* fa alla Guerra del Golfo sono evidenti. Innanzitutto l'ambientazione medio-orientale desertica, in secondo luogo la trama, che racconta come l'esercito dello Zarak (sic) abbia invaso lo Sweit (ri-sic), con l'intenzione di impadronirsi dei pozzi petroliferi di Saudi Ababera (ri-ri-sic!). Insomma, siete chiamati ancora una volta a ristabilire l'ordine mondiale mettendovi alla cloche di due dei più letali jet dell'Aero-

navica Americana: l'F-15 e l'A-10. Dopo aver scelto il livello di difficoltà e il set dei comandi, si arriva a una schermata di opzioni attraverso la quale si può accedere alle informazioni necessarie per lo svolgimento della missione. In questa fase si può modificare l'armamento da caricare sull'aereo, tenendo presente, però, che alcuni cannoni e bombe o missili sono equipaggiati solo un tipo di velivolo. Una volta completata la preparazione si assiste al briefing, tenuto da un non meglio identificato ufficiale, e ci si può gettare nel mezzo dell'azione. In linea di massima, occorre procedere alla sistematica distruzione degli obiettivi identificati dalla missione, cercando nel contempo di portare a casa la pellaccia, dato che si tratta di incursioni solitarie in cui il nostro aereo deve vedersela con le postazioni antiaeree nemiche. Per colpire gli obiettivi a terra ci si avvale di un mirino verde che indica il punto d'impatto dei missili. In ogni momento è possibile richiamare la mappa, per visualizzare su schermo la posizione del nostro aereo e degli obiettivi. A fine missione una schermata di debriefing dà una rappresentazione analitica della nostra performance.

•Pentothal



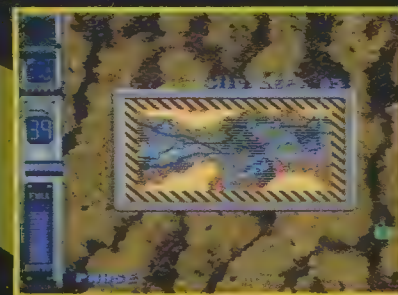
Distruggere queste installazioni sarà facile, ma attenti alla contraerea!



Quando la zona è presidiata dai nemici le cose si fanno un po' più dure.



In questa schermata potrete richiedere informazioni sulla missione in corso.



Il radar vi mostrerà i nemici ancora attivi nella zona d'operazione.



## AIR STRIKE PATROL

Ecco un'immagine della mappa strategica che potrete richiamare su schermo per aver un'idea precisa della situazione in cui vi andate a ficcare di volta in volta.

### AIR STRIKE PATROL

Il modello a cui i programmatori della Seta si sono ispirati nella realizzazione di *Air Strike Patrol* è *Desert Strike*, di cui hanno ripreso l'impostazione isometrica aggiungendo elementi strategici di contorno. Il risultato, però, non è azzeccato come nel caso del titolo dell'Electronic Arts e il motivo risiede principalmente nella giocabilità. Il sistema di controllo può essere configurato in modalità "relativa alla posizione dell'aereo" o in modalità "alto/basso/destra/sinistra" ma, anche se la prima è senz'altro più efficace della seconda, nessuna delle due è realizzata in modo adeguato a garantire l'immediatezza di gioco e la confidenza che uno shoot'em-up, per quanto strategico, esige. Anche dal punto di vista tecnico, comunque, *ASP* non brilla, a causa di uno scrolling leggermente incerto e di sprite un po' grezzi. L'unica nota positiva consiste nella buona attenzione che è stata data agli elementi di contorno. Che però, purtroppo, sono di con-

AGIRE & PENSARE  
A O O O O O P

## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Nonostante la possibilità di impostare due diversi tipi di controllo, la sensazione di feeling nella manovra dell'aereo non è completa e soddisfacente.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
*Air Strike Patrol* è articolato in sei missioni, a difficoltà crescente che garantiscono un buon interesse sul lungo periodo; sempre che ci si appassioni al gioco.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Lo scenario paesaggistico desertico in cui è ambientato *ASP* è ridisegnato in modo convincente, ma i suoi elementi sono ancora troppo grezzi.

### SUONO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
O è sostanzialmente assente, o è estremamente debole. Gli effetti sonori sono abbastanza vari ma nel complesso tendono all'effimero.



### SOTTO CONTROLLO

Per decelerare

P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

Per dirigere l'aereo (due modalità)

Per far partire un missile



Per accelerare

Per innescare i postbruciatori

Per sganciare i flare

Per sparare col cannone



# CONSOLE GAMES

51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36

TEL. 0572/953618 - Fax 0572/951864

VIENI A TROVARCI. SIAMO A SOLI 2 Km DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI

MONTECATINI TERME, DIREZIONE MONSUMMANO T. (DESTRA)

**"SIAMO APERTI LA DOMENICA"**

(CHIUSO IL MARTEDÌ)

DISPONIBILI TITOLI PER  
NEO GEO CD, GAME BOY E GAME GEAR

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

SEGA SATURN

NTSC - RGB SCART (GARANZIA 1 ANNO)

SONY PLAY STATION

NTSC - RGB SCART (GARANZIA 1 ANNO)

3DO FZ10

NTSC - RGB SCART (GARANZIA 1 ANNO)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IN TUTTA ITALIA

- PERMUTA DELL'USATO -

- NOLEGGIO -

## SUPERNINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY  
EARTH WORM JIM  
SECRET OF MANA  
FINAL FANTASY III  
LION KING  
SAMURAI SHODOWN  
NBA JAM T.E.D.  
SHOOT OUT SOCCER  
POWER DRIVE  
INT. SUPERSTAR SOCCER  
TETRIS  
TETRIS 2  
BATMAN E ROBIN  
STARFOX 2 TEL.  
FX FIGHTER TEL.

## SUPER OFFERTE

MEGAMAN X 69.000  
VORTEX 99.000  
FATAL FURY 2 99.000  
MORTAL KOMBAT 59.000  
ART OF FIGHTING 69.000  
WORLD CUP USA 94 59.000  
PARODIUS 69.000  
BEST OF THE BEST 49.000  
STARWING 69.000  
LEGEND 99.000

## MEGADRIVE

SOLEIL  
NBA JAM T. ED.  
CLAYFIGHTER  
POWER DRIVE  
FIFA SOCCER 95  
PROBOTECTOR  
THE LEGEND OF THOR  
ROAD RUSH 3  
URBAN STRIKE  
ROCK & ROLL RACING  
SAMURAI SHODOWN  
EARTH WORM JIM  
STREET RACER  
NBA LIVE 95  
SHINING FORCE 2

## MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER 69.000  
ETERNAL CHAMPIONS 59.000  
CASTELVANIA 69.000  
ANOTHER WORLD 39.000  
ROBOCOP VS TER. 69.000  
COMBAT CARS 59.000  
SYLVESTER 69.000  
ROCKET KNIGHT ADV. 59.000  
SHAQ FU 79.000  
ART OF FIGHTING 79.000

## MEGA 32X

DOOM  
VIRTUA RACING DELUXE  
COSMIC CARNAGE  
MORTAL KOMBAT II  
SOULSTAR X  
MOTOCROSS  
RAY MAN  
VIRTUA FIGHTER  
METAL HEAD TEL.  
TEL.

## 3DO

3DO FZ10 PAL  
THEME PARK  
DRAGON'S LAIR 2  
SPACE ACE  
NOVA STORM  
THE NEED FOR SPEED  
GEX  
RETURN FIRE  
DOOM  
MYST  
S.NES JOY ADAPTOR 2F.  
JOYPAD 6 BUTTONS  
JOYPAD INFRAROSSI  
MODULO F.MOTION VIDEO TEL.

## 3DO OFFERTE

JAMMIT BASKET 89.000  
WAY OF THE WARRIOR 79.000  
CRASH BURN 89.000  
SAMURAI SHODOWN 119.000  
FIFA SOCCER 109.000  
STAR CONTROL II 99.000  
SEWER SHARK 89.000  
OFF WORLD INT. 99.000

## JAGUAR

RAYMAN  
VAL D'ISERE  
IRON SOLDIER  
SYNDICATE  
CANNON FODDER  
POWER DRIVE TEL.  
BURN OUT TEL.  
FIGHT FOR LIFE TEL.  
CD PLAYER TEL.  
DOOM 110.000  
CHECKERED FLAG 110.000  
ALIEN VS PREDATOR 129.000

## SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER  
TOSHINDEN  
MOTOR TOON GP  
EVOLUTION  
CYBERSLED  
KILEAK THE BLOOD  
STAR BLADE ALFA

## SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER  
VIRTUA RACING  
DAYTONA USA DISPONIB.  
CLOCKWORK KNIGHT  
PANZER DRAGON  
VAN BATTLE  
VICTORY GOAL  
SHINOBI  
JOYPAD



Il primo specializzato  
in vendita e  
noleggio di cartucce

Il primo centro  
specializzato di Portici NA  
per vendita di P.C., IBM,  
Macintosh, Sega, Nintendo

Tutto a prezzi imbattibili con  
arrivi settimanali e per chi  
acquista una console riceverà  
un gradito omaggio

Via Libertà 258 - 80055 Portici (NA)  
(nei pressi della IV traversa a ds.) Tel. Fax 081- 7766465

Da noi puoi trovare tutto per il tuo PC, Macintosh, Sega Megadrive, Super Nintendo, Action Set, Game Boy, Game Gear, Saturn, Panasonic 3DO, Play Station della Sony, Neo Geo CD, CD - I Philips.

Accessoristica: Stampanti, Schede sonore, Schede Madri, DRIVE, Joystick, Manualistica, in Italiano, Scanner, Kit Multimediali, Joy Pad.

È disponibile tantissimo Software, oltre 1000 titoli, su dischetti, CD-Rom, Cartucce gioco.

### Qualche esempio:

SUPER NINTENDO		GAME BOY		PANASONIC 3DO		SONY PLAY STATION	
BATMAN E ROBIN	145.000	POWER RANGER	50.000	ART OF FIGHTING 2	75.000	ALONE IN THE DARK	85.000
BRUTAL	90.000	SONIC 4	125.000	TOP HUNTER	90.000	DEMOLITION MAN	89.000
DOUBLE DRAGON 5	75.000	S. STREET FIGHTER II	140.000	FATAL FURY SPECIAL	69.000	SAMURAI SHODOWN	89.000
DRAGON BRUCE LEE	115.000	THE LION KING	119.000	AREO FIGHTERS 2	89.000	SUPER STREET FIGHT II	85.000
DONKEY KONG C.	99.000			KRANOV'S REVENGE	95.000		
EARTH WORM JIM	135.000	MEGA DRIVE		VIEW POINT	105.000	SEGA SATURN	
FATAL FURY SPECIAL	120.000	DRACULA	60.000	STREET HOOP	105.000	GOtha	169.000
INT. S. STAR SOCCER	135.000	MORTAL KOMBAT II	65.000	WINDHAMMERS	105.000	VICTORY GOAL	165.000
JURASSIC PARK 2	TEL.	NBA JAM	59.000	NBA 75	65.000	CLOCK WORK HING.	150.000
LEGEND	70.000	POWER RANGER	65.000	WORLD HER. 2 JET	99.000	GALE PRACE	169.000
MORTAL KOMBAT II	130.000	ROBOCOP TERMIN.	TEL.	MAGICIAN LORD	99.000	MYST	185.000
NBA LIVE 95	99.000	MARIO LAND 3	50.000	THRASH RALLY	110.000	VIRTUA FIGHTERS	189.000
JAM TOUR ED.	TEL.	CHOPURTER 3	45.000	NINJA COMBAT	99.000	WANGCHA CONNECT.	170.000
POWER RANGER	TEL.	MISSILE COMMAND	40.000	JOY JOY KID	69.000	TAMA	155.000
RISE OF THE ROBOTS	130.000	R-TYPE	45.000				
THE LION KING	120.000	SNOOPY'S	45.000	SONY 3DO		CD 32	
		TERMINATOR 2	45.000	BAZERION	109.000	MOTOR TOON GP	215.000
		JURASSIC PARK 2	60.000	DRAGON'S LAIR II	TEL.	RIDGE RACER	210.000
		W.F. RALLY	69.000	INSECTOR WIRA	105.000	TOSHINDEN	209.000
		TURTLES 3	69.000	RETURN FIRE	95.000	TUNINGODESSES	209.000
		GRUNTLET 2	60.000	THEME PARK	90.000	KINGS FIELD	209.000
				VUUYU HOKUSHO	90.000		
				ANOTHER WORLD	105.000		
				FIFA SOCCER 95	TEL.	ARABIAN NIGHTS	59.000
				MEGA PRACE	85.000	CHUCK ROCK	50.000
				NEED FOR SPEED	89.000	JUNGLE STRIKE	65.000
				REBEL ASSAULT	89.000	DONK	65.000

Cosa aspetti vieni a trovarci e vedrai tantissime cose interessanti per motivi di spazio non tutto il nostro assortimento disponibile è stato elencato, è consigliabile, per giochi non presenti in lista, di telefonare.

# GALAMAI TEKNO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

NOLEGGIO E PERMUTA USATO  
SOLO IN ZONA

GAME GEAR  
MASTER SYSTEM  
MEGA 32X  
SATURN  
SUPERNINTENDO

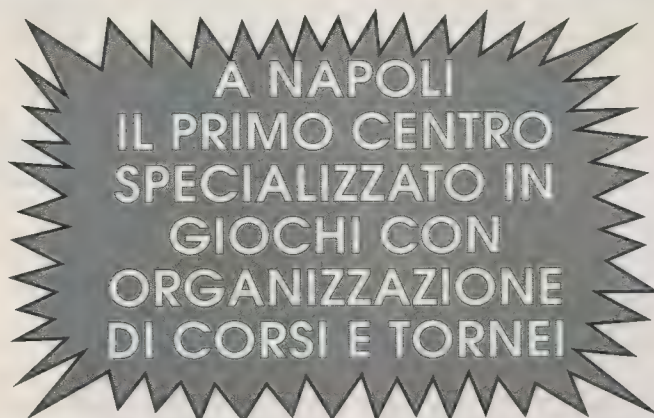
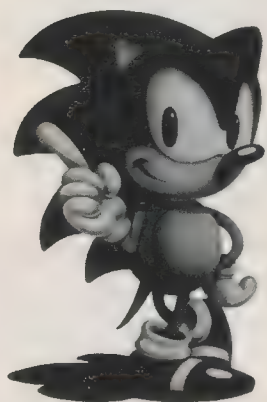
GAME BOY  
MEGADRIVE  
MEGA CD  
NES 8 BIT  
PLAYSTATION  
NEO GEO CD

**FIRENZE**  
V. DEI CIMATORI, 17/R TEL. 055/2382243 - FAX 219491



# GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319



**FAVOLOSO!!!! NEOGEO CD + GIOCO L. 900.000**

## Offertissime Aprile '95

### CONSOLE

Telefonare per offerte  
3DO Sanyo  
3DO Panasonic FZ 10 (30% PIU VELOCE)  
Nec PC FX  
Saturn + gioco  
Sony Playstation  
Sega 32X Pal  
3DO Panasonic PAL

### ACCESSORI

Joypad Saturn  
Joypad Playstation  
Joypad PC FX  
Cavo RGB Saturn  
MemoryCard Saturn

### MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 20.000:

Road Rush 3  
Story of Thor  
NBA Jam Tourn.(Pal)  
True Lies (Pal)  
Lemmings 2 (Pal)  
Mighty Max (Pal)  
Super Turrigan (Pal)  
Shaq Fu (Pal)  
Pitfall (Pal)  
Atp Tennis (Pal)  
Toghman Contest (32Mega)  
Akira  
The Mask

### SFC/SNES/3NINTENDO

Numerose le offerte a partire da lire 40.000

NBA Jam Tournament (Pal)  
Int. S. Soccer (Pal)  
Mighty Max (Pal)  
Claymates (Pal)  
Young Merlin (Pal)  
Akira  
The Mask  
S. Battle Tank (Pal)

Crone Tigger  
Rockman 7  
Yu Yu Hakusho Final  
Spiderman  
Cannon Fodder  
Clayfighter 2  
True Lies  
Stargate  
Super Turrigan 2  
Choplifter 3 (Pal)  
DonkeyK. C.(Pal)  
Gods (Pal)  
Telefona per le offerte settimanali

### MEGA 32X (PAL)

Cosmic Carnage  
Super after Burner  
V. Racing  
S. Star Wars  
Metal Head  
Mortal Kombat 2  
Corpse Killer  
Night Trap  
Slam City  
Metal Head  
Doom

### SATURN

Clockwork Knight  
Victory Goal  
Gotha  
Pebble Beach Golf  
Panzer Dragon  
Race Driving  
Diadaros  
Pretty Fighter

### JAGUAR

Cannon Fodder  
Doom  
Alien VS Predator  
Sensible Soccer

### 3DO

Qarantine  
Return Fire  
Supreme Warrior  
Theme Park  
Need for Speed  
Rebel Assault  
Sewer Shark  
Jurassick Park  
Out of This World  
Star Control 2  
Sherlok Holmes  
Digital Dreamware  
Daedalus Enconter  
Immercenary  
Cyberclash  
Flash Back  
Seimei Handan  
Dragon Queen Edge  
Samurai shodown  
Dragon  
Soccer Kid

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA',  
NUMEROSI TITOLI ED ACCESSORI.

### SONY PLAYSTATION

Toh Shin Den  
Ridge Racer  
Parodius  
Killer Blood  
King Field  
Crime Crakers  
Space Griffons Vf. 9

### NEC PC FX

Battle Heat  
Team Innocent  
Grisuamon II FX

### NEO GEO CD

View Point  
Windjammer

Aggressor  
Street Hoop  
King of Monster  
Sengoku 1  
Sengoku 2  
3 Count Bount  
Ghost Pilot  
Soccer Brawls  
Sidekicks  
Quiz King of Fighter  
Ma Hiong  
3 Count Bout  
Fatal Fury 3  
Double Dragon  
Galaxy Fight  
Crossed Sword 2  
Super Sidekicks 3  
Aero Fighter 3  
King of Athlete  
Pulstar

### RIVISTE

NUMEROSE DISPONIBILITA'  
Edge  
Ult. Future Games  
3DO Magazine

### INOLTRE:

Tutto sui:  
Giochi di ruolo  
Wargame - Accessori  
Miniatore

### Giochi di Carte

Magic  
Spellfire  
Star Trek  
Compravendita carte sfuse  
Box - Bustine

### Modellini

Gundam - Pattabor  
Street Fighter II  
Dragon Ball  
e molti altri ancora

**ATTENZIONE:** il presente listino è solo UN ESTRATTO DEL NOSTRO CATALOGO, PERTANTO NON COMPRENDE TUTTE LE DISPONIBILITA' E LE NOVITA'. I prezzi sono datati al 5 MARZO PERTANTO POSSONO VARIARE (SOLITAMENTE IN RIBASSO) PER CUI TELEFONARE PER CONFERME.



Casa: **ELECTRONIC ARTS**N° Giocatori: **1**Continua?: **NO**Livelli di difficoltà: **1**

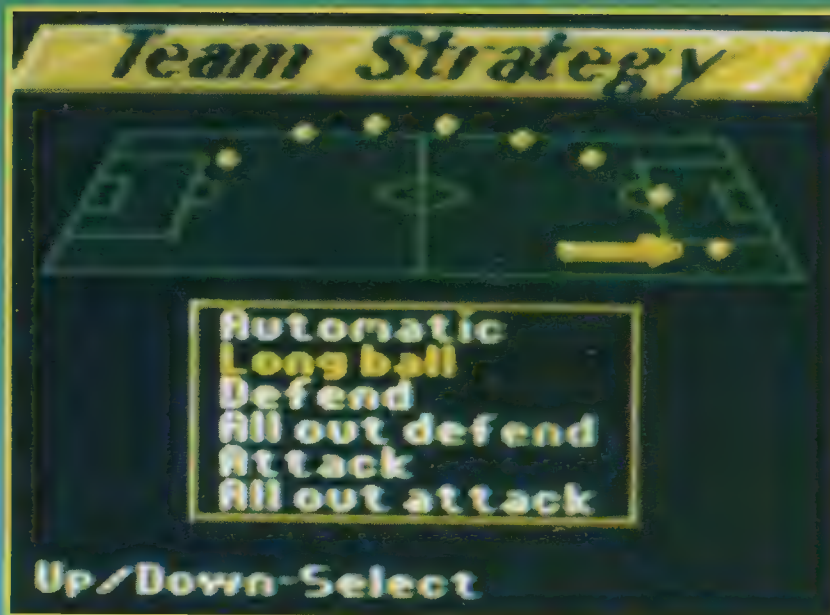
La prima apparizione di *Fifa International Soccer* risale a più di un anno fa, precisamente al Dicembre del 1993. Inizialmente disponibile solo per il Megadrive, questo titolo ha incontrato un enorme successo commerciale ed è stato progressivamente convertito per tutti i maggiori formati videoludici, dal Super Nintendo al PC, dal Mega CD al 3DO. Ora è giunto anche il momento del Game Gear.

Per quanto riguarda le simulazioni calcistiche, fino a oggi i possessori del portatile Sega si sono dovuti accontentare di *Sensible Soccer*, un ottimo gioco nato sull'A-miga e trasposto successivamente sulle console. Purtroppo però, -complici il minuscolo display e il pad poco preciso- la versione GG di questo titolo si è rivelata la meno riuscita di tutte, avendo perduto parte della grande giocabilità dell'originale *SensiSoccer*. Né peraltro si può dire che l'uscita di *World Cup Usa '94*, in occasione dei mondiali americani, abbia risollevato le sorti del calcio sul Game Gear. Date queste premesse, ci sono tutte le condizioni per guardare all'uscita di *Fifa Int'l Soccer* con particolare interesse. Il gioco offre, come tradizione per i titoli della serie EA Sports, una vasta gamma di opzioni che permette di configurare a piacere la disposizione dei giocatori in campo, la durata dei match, il fattore stanchezza, la segnalazione dei falli e il tipo di campo. È inoltre possibile

giocare un campionato, un torneo, oppure la canonica partita secca. L'impostazione è quella classica che ormai tutti conoscono e che è stata mantenuta in tutte le conversioni (tranne in quella atipica e spettacolare per il 3DO): il campo è rappresentato attraverso una prospettiva isometrica che riproduce, approssimativamente, il punto di vista di uno spettatore che guardi la partita dalla curva. I giocatori e il terreno di gioco scrollano obliquamente dando una convincente impressione di realismo. Il sistema di controllo, infine, sposa la filosofia della "sfera attaccata al piede", anche se è possibile, con una breve pressione del tasto 1, allungarsi il pallone mentre si corre.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)



In questa schermata potrete decidere tutti i particolari della vostra personale strategia di gioco: da un attacco aggressivo a una difesa chiusa e impenetrabile.



Lo schermo di selezione delle squadre, con tutte le statistiche del caso.

giocare un campionato, un torneo, oppure la canonica partita secca. L'impostazione è quella classica che ormai tutti conoscono e che è stata mantenuta in tutte le conversioni (tranne in quella atipica e spettacolare per il 3DO): il campo è rappresentato attraverso una prospettiva isometrica che riproduce, approssimativamente, il punto di vista di uno spettatore che guardi la partita dalla curva. I giocatori e il terreno di gioco scrollano obliquamente dando una convincente impressione di realismo. Il sistema di controllo, infine, sposa la filosofia della "sfera attaccata al piede", anche se è possibile, con una breve pressione del tasto 1, allungarsi il pallone mentre si corre.

## FIFA INTERNATIONAL

# SOCCER

### FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Personalmente, fra *Sensible Soccer* e *Fifa International Soccer* (i due giganti, in termini di vendite, del calcio simulato), preferisco di gran lunga il primo per la giocabilità e il senso della manovra corale. Nel segmento Game Gear, però, faccio un'eccezione: la conversione di *FIS* è decisamente più riuscita rispetto a quella di *SS*. La Extended Play Productions (la stessa che ne ha curato la realizzazione nel formato 3DO) è riuscita a riprodurre in modo piacevolmente fedele il "look and feel" delle versioni 16 bit. Il colpo d'occhio sulle azioni di gioco è buono anche sul piccolo display a cristalli liquidi e sia le animazioni che lo scrolling sono convincenti. La croce direzionale di questa macchina (non particolarmente sensibile e per questo motivo messa spesso alle corde dai giochi sportivi) non pone particolari problemi nel caso di *FIS*: lo stile di gioco, infatti, non richiede la stessa precisione millimetrica di *Sensible Soccer* e, pur essendo un po' meno sofisticato, si rivela alla fine dei conti decisamente più godibile e divertente.

AGIRE &amp; PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

#### GIOCABILITÀ

Nonostante le limitazioni imposte dagli 8 bit, dal display sacrificato e dal pad poco preciso, il controllo sui giocatori è molto buono e abbastanza intuitivo.

#### SFIDA

La Electronic Arts non si smentisce e interfaccia letteralmente di opzioni questo gioco: *FIS* è modulabile in modo da soddisfare a lungo i desideri del giocatore.

#### GRAFICA

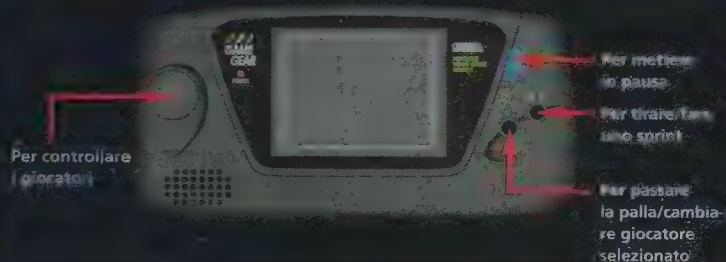
Considerando la capacità dell'hardware e la questione (aspetto grafico) di questo gioco, molto simile a quello delle versioni a 16 bit, merita un giudizio.

#### SONORO

Su questo versante i limiti posti dall'hardware del Game Gear sono ancora più evidenti. Gli effetti sonori sono molto limitati.



### SOTTO CONTROLLO



Un contrasto a centro campo può decidere le sorti della partita.



Casa: **SPORTIVO**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **5**

Per alcuni programmatori realizzare il seguito di un gioco di successo non è un compito particolarmente gravoso: è sufficiente utilizza-

re il modello che le grandi software house hanno più volte collaudato, e cioè prendere il titolo precedente, aggiungervi qualche miglioria grafica e sonora e affiancare al suddetto un sottotitolo altisonante come "Special Turbo Edition". Non è certamente uno sforzo comune, quello di "spremersi" nel tentativo di migliorare il gioco originale proponendo valide innovazioni. La Electronic Arts e la Capcom hanno imparato molto bene questa lezione: non per niente sono state inserite dagli esperti nel settore nella top ten delle più importanti software house. Anche la Acclaim segue questa filosofia nella realizzazione del seguito del suo hit *NBA Jam*, ossequiando questi sacri principi. Il risultato di questa operazione è, prevedibilmente, una fotocopia del famoso gioco sportivo che presenta come novità un ampliamento della rosa dei cestisti fra cui scegliere i propri giocatori, la presenza sul terreno di gioco di alcuni power-up, che vi consentono di realizzare schiacciate spettacolari da ogni zona del campo o vi permettono di tirare dalla linea dei tre punti con maggiori probabilità di successo, e, infine, una modalità torneo che permette



Le "Fenici" di Denver hanno appena segnato un punto decisivo.

di affrontare tutte le squadre presenti. È evidente dunque l'intenzione, da parte delle software house, di bissare lo straordinario successo della precedente versione, ma noi rimaniamo sempre della stessa opinione: la grafica, il sonoro, i power-up e i salti acrobatici non possono certo sostituire una buona idea. Se avete già acquistato *NBA Jam* non vi consiglio affatto di acquistare questa edizione, ma se non l'avete fatto, fra i due titoli vi conviene di sicuro puntare su questo sequel.

• Gearloose

Si ringrazia Odis - Roma



## NBA JAM

Questo titolo era molto atteso da tutti i possessori di Game Gear perché il suo predecessore, *NBA Jam*, deteneva lo scettro di miglior gioco sportivo per il portatile di casa Sega. Sfortunatamente, però, la Acclaim non ha apportato innovazioni e cambiamenti agli elementi fondamentali del sequel: *NBA Jam Tournament Edition* è rimasto fondamentalmente lo stesso gioco, con qualche opzione in più come la possibilità di raccogliere i power-up e il "torneo". Ripetiamo: prendetene in considerazione l'acquisto solo se non possedete la prima versione e state cercando un buon gioco di basket per il vostro 8 bit. In caso contrario, lasciate pure perdere. D'altronde non si tratta di *NBA Jam 2*, ma di un'edizione torneo che, probabilmente, era proprio indirizzata a chi non aveva ancora acquistato il titolo o agli sfegatati assoluti del genere.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## GAME GEAR

### GIOCABILITÀ

Immediata e coinvolgente, grazie anche al magnifico sistema di controllo. Come *NBA Jam*, del resto...

### SFIDA

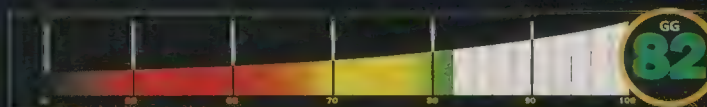
Decisamente sopra la sufficienza, fermo restando il discorso di non avere già tra le mani la versione precedente.

### IRAPPA

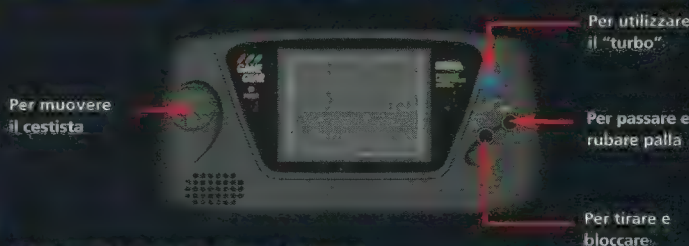
Veloce, ben definita e stupendamente controllata. Non è certo l'aspetto visivo che rende questa versione di *NBA Jam* una delle migliori del genere.

### SONORO

Nonostante gli effetti sonori siano buoni, la musica che accompagna le partite è molto ridotta.



## SOTTO CONTROLLO



N.B.: I comandi sono riconfigurabili a piacere



In questa schermata potrete scegliere la squadra e i vostri giocatori.



# GOEMON

## VIDEOGAMES

VENDITA MEGADRIVE PERMUTA

NUOVO & USATO

TUTTE LE NOVITÀ PER

MEGADRIVE

CONVERTITORI SUPER NES

ITALIA

CONSIGLIAMO I MIGLIORI MARCHI E PREZZI

CONSIGLIAMO I MIGLIORI MARCHI E PREZZI

TEL. 081/5172881

CONSIGLIAMO I MIGLIORI MARCHI E PREZZI

CONSIGLIAMO I MIGLIORI MARCHI E PREZZI

GOEMON



Un mondo  
di Videogames



# Gripholandia



Tel. 081/5172881

OFFERTE MEGADRIVE		WHIP RUSH		USATO MEGADRIVE		ACCESSORI	
ALADDIN	90.000 (EURO)	CHIKI CHIKI BOY	40.000 (JAP)	GREEN DOG	55.000 (EURO)	CDX CONVERTER	
MORTAL KOMBAT II	100.000 (EURO)	CHAMALEON KID	40.000 (JAP)	URBAN STRIKE	60.000 (EURO)	Permette di usare i CD di importazione sul tuo Mega	
AWESOME POSSUM	70.000 (U.S.A.)	MC DONALD'S TREASURE LAND	40.000 (JAP)	DRAGON BALL Z	60.000 (EURO)	CD offertissima Lit. 60.000	
BATMAN	39.000 (EURO)	GUNSTAR HEROES	80.000 (JAP)	SONIC III	85.000 (EURO)	Presa Scart x MEGADRIVE Lit. 25.000	
GOLDEN AXE II	59.000 (EURO)	KING OF THE MONSTERS	45.000 (JAP)	NHL 94	40.000 (EURO)	Presa Scart x MEGADRIVE II Lit. 25.000	
DRAGON	100.000 (EURO)	RISE OF THE ROBOTS	135.000 (EURO)	DOUBLE DRAGON V	60.000 (EURO)	Presa Scart x SUPERNES Lit. 25.000	
PITFALL	99.000 (EURO)	SMURFS (I PUFFI)	120.000 (EURO)			ADATTATORE X GIOCHI AMERICANI O GIAPPONESI	
SPARKSTER	100.000 (EURO)	FLASH BACK	75.000 (EURO)			PER MEGADRIVE:	
FATAL FURY	49.000 (EURO)	TOE, JAM & EARL	39.000 (JAP)			MegaKey II Lit. 15.000	
POWER RANGERS	130.000 (EURO)					MegaKey Lit. 35.000	
BOB	49.000 (U.S.A.)					ADATTATORE X GIOCHI AMERICANI O GIAPPONESI	
ETERNAL CHAMPIONS	90.000 (EURO)					SUPERNES:	
DRAGON'S REVENGE	39.000 (EURO)					Honey Bee SFX Lit. 25.000	
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	70.000 (EURO)					Ad 29 Adapter Upgrade Version Lit. 35.000	
MAGIC BUBBLE	35.000 (EURO)					JOYSTICKS X MEGADRIVE E PER SUPERNES A	
SUPER STREET FIGHTER II	120.000 (EURO)					PARTIRE DA Lit. 30.000	
CHAKHAN	60.000 (EURO)					Pupazzi di Street Fighter, Mario, Sonic, Peluche	
F.117 NIGHT STORM	60.000 (EURO)					Lit. 15.000	
SONIC III	99.000 (EURO)						
WIZ N'LIZ	60.000 (EURO)						
SHADOW OF THE BEAST	40.000 (JAP)						
BATMAN	39.000 (EURO)						
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	60.000 (JAP)						
DORAEMON	40.000 (JAP)						
ALIEN STORM	40.000 (JAP)						
		SUPERNES		USATO SUPERNES			
		SUPER FORMATION SOCCER II	40.000 (JAP)	MORTAL KOMBAT II	80.000 (JAP)		
		WORLD CHAMPION	39.000 (JAP)	ULTRAMAN	49.000 (JAP)		
		WIZARD	39.000 (JAP)	WINGS II	65.000 (U.S.A.)		
		MARIO IOSHIE'S	49.000 (JAP)	PHALANX	55.000 (U.S.A.)		
		SUPER STREET FIGHTER II	135.000 (U.S.A.)	SCHOOL OF FIGHTING	35.000 (JAP)		
		JURASSIK PARK	80.000 (JAP)	LEGEND OF SUCCESS JOE	45.000 (JAP)		
		OUTER WORLD	80.000 (JAP)				
		LAST-ACTION HERO	59.000 (EURO)				
		STAR FOX	80.000 (JAP)				
		POPOLOUS	65.000 (JAP)				
		B.O.B.	60.000 (U.S.A.)				
		WILD TRAX	160.000 (JAP)				
		SUPER F1 HERO	140.000 (JAP)				
		HOOK	70.000 (U.S.A.)				
		LETHAL WEAPON	55.000 (U.S.A.)				
		AQUATIC GAMES	50.000 (U.S.A.)				
		SONIC BLASTMAN	60.000 (JAP)				
		SUPER R-TYPE	55.000 (U.S.A.)				

Consoles a prezzi eccezionali telefonaci!!!!

Per Pasqua assortimento GAME GEAR e GAME BOY

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

Spese di Spedizione

x le cartucce Lit. 10.000

x gli accessori Lit. 5.000

**Vieni a trovarci !!!**

in Nocera Inferiore, Via Citarella 9/bis

e in Cava Dei Tirreni, Via Biblioteca Avallone, 7



**NEWEL**  
computers e videogames

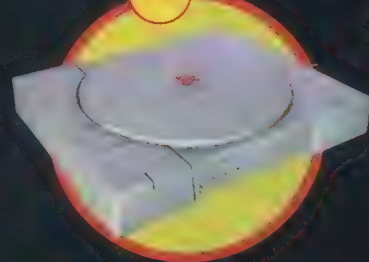
6 linee per ordinare  
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

# SPECIALE 32 BIT

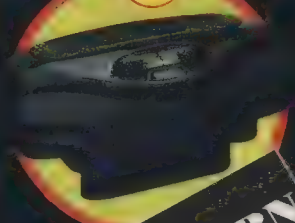
PLAYSTATION

L. 1.249.000



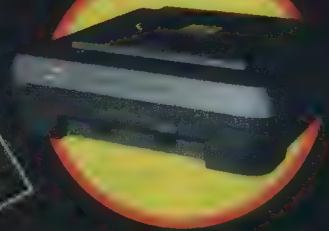
SEGA 32X

L. 375.000



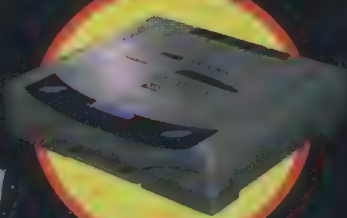
3DO SYSTEM

L. 399.000



SATURN  
SEGA

NOVITA  
DAYTONA SATURN  
L. 149.000



TUTTE LE ULTIME  
NOVITÀ PER LA TUA  
CONSOLE

L. 1.099.000

OFFERTE  
SPECIALI  
16/32 bit

MEGACD+GIOCO



L. 349.000

Tutte le ultime novità software 32 bit  
Ritiriamo i tuoi vecchi giochi Sega e Nintendo  
Permutiamo il tuo usato 16 bit

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA



Casa: KEMCO

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1



Nel caso della recensione di un gioco di ruolo che deve stare in una sola pagina, il prologo sulla trama sono un lusso che non ci si può permettere; liquiderei quindi la questione dicendo che in *Dragon View* (rinomina per console di un gioco per computer della Infogrames, *Drakkhen II*) il giocatore impersona un eroe solitario che deve salvare il mondo dalle forze oscure che lo minacciano e bla bla bla. Come tutti sanno, in questa par-

ticolare nicchia di mercato i leader sono le software house giapponesi come SquareSoft e Enix, mentre i titoli di produzione occidentale stentano a collocarsi a livelli qualitativi competitivi rispetto a quelli giapponesi. *Dragon View*, comunque, non uccide e scimmiettare i GdR più in voga, ma offre per alcuni versi una reinterpretazione personale del genere. Innanzitutto la prospettiva adottata è quella a scorrimento orizzontale, sia per le fasi di combattimento che per quelle di esplorazione. Nei momenti di trasferimento a lunga distanza tra locazioni diverse, poi, viene proposta un'originale visione soggettiva in 3D basata sull'uso del Mode 7 del Super Nintendo. Che tale rappresentazione del mondo esterno sia originale e fuori di dubbio, ma che sia efficace e bella a vedersi questo non si può proprio dire. Sono anzi proprio

questi passaggi i meno riusciti del gioco, sia dal punto di vista tecnico che da quello dell'atmosfera. I combattimenti si svolgono in tempo reale secondo l'approccio cosiddetto "motion battle": il giocatore controlla il personaggio in modalità arcade e gli scontri con i nemici (i cui sprite, anche se bruttini, sono completamente animati) assomigliano molto a quelli di un comune beat'em-up a scorrimento orizzontale. Oltre a comandare il personaggio in via diretta, il gio-

catore deve supervisionare tutte le componenti tipiche dei GdR, come la gestione dell'inventario e la crescita progressiva delle abilità e del punto esperienza. Molto utili, infine, le funzioni di autmapping richiamabili in ogni momento tramite i tasti Left e Right.

Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



# DRAGON VIEW

## SUPER NES

### DRAGON VIEW

Un buon Gioco di Ruolo è la sintesi perfetta di molti fattori: una trama ben congegnata, dialoghi di buona scrittura, grafica d'effetto, sonoro suggestivo e sistema di combattimento funzionale. In tutti questi campi i giapponesi hanno dimostrato con i fatti di essere impareggiabili (e capolavori del rango di *Secret of Mana*, *Illusion of Gaia* e *Final Fantasy III* sono la testimonianza più esplicita di tale capacità). I tentativi occidentali di produrre una propria reinterpretazione di questo genere videoludico, già falliti con *Lords of the Rings* della Interplay, tramontano anche con questo *Dragon View*, che non riesce in alcun modo a competere con i migliori prodotti della categoria. Dal punto di vista tecnico il livello realizzativo lascia alquanto a desiderare, con una grafica approssimativa (pessime le sequenze in Mode 7); ma anche dal punto di vista della trama si rivela poco intrigante, con dialoghi banali e sempliciotti.

AGIRE &amp; PENSARE

A O O O O P

#### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Le fasi di combattimento in stile arcade si basano su un sistema di controllo semplice ma efficace. Nella norma il sistema di gestione di icone e finestre.

#### SFIDA

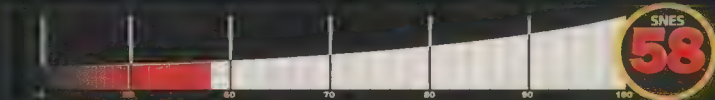
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Il gioco manca di spessore e, anche se offre una buona quantità di mondi da esplorare, non riesce a interessare a lungo il giocatore. Insomma: insufficiente.

#### GRAFICA

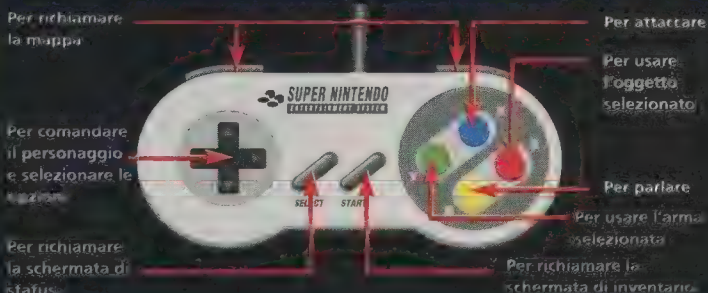
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Gli sprite dei nemici sono animati, ma in generale la grafica è di livello medio-basso.

#### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
La colonna sonora si affida a musicchette di genere fantasy e romantico.



### SOTTO CONTROLLO





Casa: **ACTIVISION**

N°Giocatori: **1/2**

Continua?: **PASSWORD**

Livelli di difficoltà: **1**



Nell'Età dell'Oro dei videogame, quando le piattaforme dominavano l'Atari VCS 2600 e il Atari Intellivision e i fratelli maggiori degli attuali lettori di Game Power leggevano Videogiochi, l'Activision era una softhouse di punta, che sfornava hit a ripetizione (da Pitfall a River Raid).

Poi vennero anni bui in cui anch'essa si trovò a navigare nelle acque tempestose dei giochi per computer e fu sull'orlo del tracollo. Il rilancio venne nel 1984 grazie alla pubblicazione di Shanghai, la versione elettronica di un antico gioco cinese, che riscosse un enorme successo e fu convertita per tutti i formati allora disponibili. E di tale successo l'Activision raccoglie i frutti anche oggi, evidentemente, dato che ne propone un'ennesima versione (elaborata e ricolma di opzioni) per macchine 3DO Shanghai: Triple Threat. Molti di voi, soprattutto i più giovani, non avranno mai sentito parlare di questo gioco: si tratta, in sostanza, di liberare lo schermo da 144 tessere Mah-Jong, disposte a piramide secondo particolari schemi prefissati. A parte alcuni pezzi speciali, ogni tessera è presente in quattro esemplari che possono essere prelevati ed eliminati dal gioco a due a due: le coppie di tessere uguali, però, sono valide solo quando vengono eliminate a coppia. Quando, invece, sono scoperti e possano scivolare verso destra o sinistra. Il gioco, inoltre, richiede lunghe pause di riflessione e osservazione, durante le quali pianificare la partita. Il tutto in un'atmosfera di



Al gioco tradizionale si affiancano variazioni di ogni tipo.

Avete sempre, infatti, allineando le prime coppie di tessere uguali che balzano all'occhio si fa la scelta migliore: il rischio è quello di ritrovarsi in un vicolo cieco in cui nessuna mossa sia più disponibile, senza altra scelta se non quella di ammettere la propria sconfitta ricominciando la partita. Oltre alla modalità classica di gioco in solitario, questa versione di Shanghai offre numerose opzioni che permettono di giocare in due (cooperativamente o in competizione), nonché di introdurre regole ed elementi eccentrici, come la presenza di campi magnetici o della forza di gravità.

•Pentothal

# SHANGHAI TRIPLE THREAT



Un'interessante opzione di gioco a due: più divertente che mai.



L'interfaccia grafica è perfetta e ricorda molto da vicino quella del coin-op.

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

## SHANGHAI : TRIPLE THREAT

Quando dei veri e propri pilastri della storia del videogioco (come Shanghai, appunto) approdano su una macchina dell'ultima generazione le reazioni sono generalmente di due tipi: si critica il fatto che su una piattaforma d'avanguardia vengano pubblicati titoli dal concept sostanzialmente "vetusto", oppure ci si rallegra perché finalmente anche una console relativamente nuova, come il 3DO, può godere di un gioco classico e imperdibile. La verità, come al solito, sta nel mezzo: se infatti è legittimo pretendere per la macchina di Trip Hawkins titoli innovativi che ben si sposino con la sua immagine hi-tech, bisogna anche considerare che probabilmente fra i possessori di 3DO ci sono molti che non hanno mai avuto la possibilità di provare una delle conversioni di Shanghai. Per costoro, l'uscita di questo titolo, è senz'altro un avvenimento positivo. Anche se non ha contenuti tecnici strabilianti si tratta di un gioco estremamente godibile e rilassante: uno dei migliori solitari mai realizzati, che potrà fare la gioia dei più riflessivi.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



### GIOCABILITÀ

La giocabilità di un titolo come Shanghai si identifica completamente con la struttura di gioco semplice e "mistica" allo stesso tempo: coinvolgente e rilassante.

### SFIDA

In questo titolo il fattore di sfida va ricercato non tanto nel gioco, quanto in se stessi. I giocatori più riflessivi potrebbero rigiocarlo per anni e divertirsi sempre.

### GRAFICA

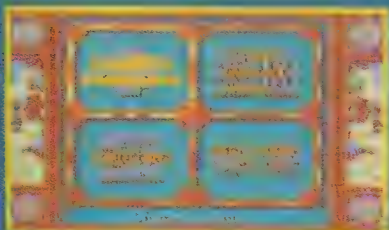
Lo stile grafico è sobrio: le tessere sono rappresentate in modo efficace e funzionale e la presenza di diversi set "alternativi" dà un tocco di vivacità al tutto.

### SONORO

I programmatori non hanno brillato per originalità, ma forse è meglio così: le musiche, orientali e minimali, creano un'atmosfera di concentrazione.



## SOTTO CONTROLLO



La schermata di opzioni in cui potrete scegliere il tipo di gioco.



## PIATTAFORME

**Casa:** SUNSOFT

**N°Giocatori:** 1

**Continua?:** Sì

**Livelli di difficoltà:** 3



Babbo Natale è disperato: qualcuno ha rapito gli gnorri suoi aiutanti e non gli sarà possibile trovarli a tempo per il 25 dicembre.

(il prossimo, dato che quando leggerete

queste righe starete già aprendo le uova di Pasqua) a meno che voi non lo aiutiate a ritrovarli. Dovrete anche aprire le scatole infiocchettate che troverete qua e là per i livelli ma fate attenzione a cosa ne uscirà: potrebbe

uscire un nemico o un oggetto utile. Lo schema di gioco è quello dei giochi a piattaforme più tradizionali: saltate sui vari piani, sparate ai nemici e raccogliete gli oggetti utili.

Arrivate alla fine dei livelli. Al termine di qualcuno di questi troverete un boss che dovrete sconfiggere, per la verità con poco spreco di sudore. Il livello di difficoltà è settato decisamente in basso e, come se non bastasse, troverete facilmente delle vite extra; inoltre, ogni cinque livelli, vi sarà data una password. Graficamente il

gioco è bello, ma niente di speciale: le ambientazioni dei livelli sono diversificate tra loro - c'è anche una sezione a scorrimento orizzontale nella quale dovrete pilotare la slitta e infilare i doni al volo nei cavetti Daze Cave - ma senza nessuna concezione a sfarzi ed effetti speciali. In pratica ci troviamo di fronte a un gioco indirizzato principalmente a un pubblico di giovane età e, per il resto, a giocatori più esperti.

Il gioco è un po' più di un gioco di tipo Sonic o Topolinomania, girate al largo: lo finireste nel giro di

• Paddy



ricordate l'ambientazione originale DBC è il più passato dei sistemi.



Il livello di difficoltà è piuttosto basso e un giocatore esperto finirà il gioco in poche ore.

# DAZE BEFORE CHRISTMAS

## MEGA DRIVE

### DAZE BEFORE CHRISTMAS

Il punto è che *Daze Before Christmas* è un gioco che, per la scelta del personaggio principale, difficoltà globale e pericolosità dei nemici, è particolarmente adatto a giocatori molto giovani e comunque non molto esperti. Se tra le opzioni fosse stato inserito un livello di difficoltà molto più alto - da notare che anche quello più elevato non offre una sfida troppo impegnativa - ci troveremmo di fronte a un platform che, seppur poco originale, si sarebbe collocato nella fascia media, al pari di *Pulseman*, *Mighty Max* e altri giochi di questo tipo. Il giocatore novizio, invece, sarà colpito dalla simpatia del personaggio (e di alcune sue animazioni: carina quella quando si chiude nel sacco dei regali!), dalla grafica colorata e potrà girovagare allegramente tra i livelli grazie al livello di difficoltà posto decisamente in basso. L'unico valido motivo per comprarlo è se decidete di fare un bel regalo al vostro fratellino minore altrimenti statene decisamente lontani.

#### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Il controllo del panzuto sprite è immediato, preciso e sempre impeccabile. Senza altre frasi migliori del titolo.

#### SFIDA

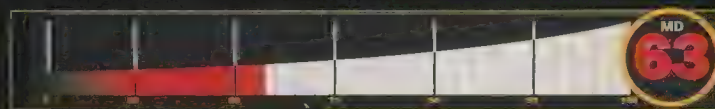
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Lo finirete nel giro di poche ore. Il che è un po' più di tutto.

#### GRAFICA

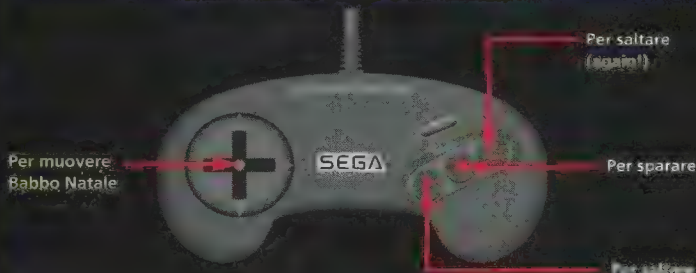
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Colorata, ben animata, originale in alcune ambientazioni. Un po' ripetitiva.

#### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
La colonna sonora è decente e gli effetti sonori, non di tanto non sfarzi, sono abbastanza buoni.



### SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P



DBC rimane un titolo interessante per i giocatori più piccini e ingenui.



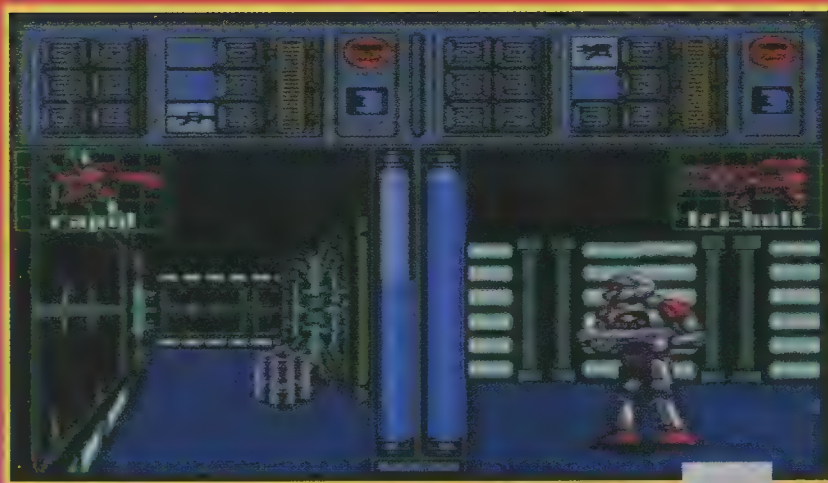
# SPARATUTTO

Casa: **DOMARK**

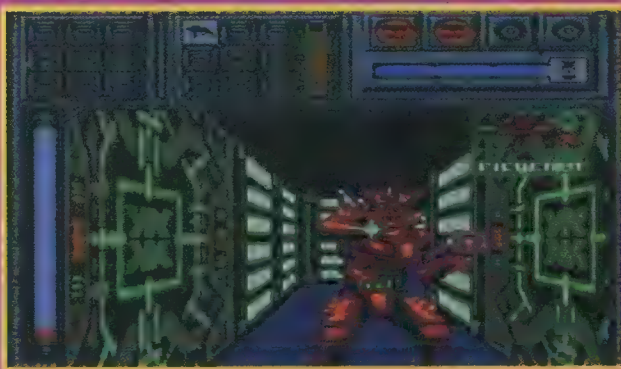
N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3**



# bloodshot



I nemici vi si presenteranno di fronte lungo gli stretti corridoi, è necessario eliminarli il prima possibile.



In seguito al successo di *Doom* e all'ondata di cloni più o meno riusciti, che hanno invaso i computer di casa, ci si aspettava, ormai da tempo, che accadesse la stessa cosa alle console.

Dopo *Doom* per Jaguar, *Wolfenstein 3D* per SNES, *Zero Tolerance* per MD, ecco di nuovo uno sparatutto 3D con visuale in soggettiva per il 16 bit casalingo della grande "S".

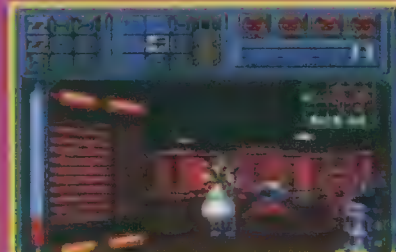
Gli ingredienti sono i soliti: nemici da spazzare via, armi da raccogliere e livelli da esplorare... semplice ma, indubbiamente, immediato. La possibilità di giocare in due, in split screen, lo rende sicuramente più intrigante rispetto a *Zero Tolerance*, con il quale era necessario avere due copie del gioco e un cavo apposito per poter affrontare un amico. Per il resto, *Bloodshot* non offre grandi innovazioni dal punto di vista della trama e da quello grafico. All'interno di una base spaziale il nostro immanicabile (e forse ormai un po' palloso) eroe, si strappa via con un fantomatico chip cerebrale, denominato "Battle Frenzy", in grado di renderlo resistente ai più duri attacchi nemici. Naturalmente, la parte esplorativa riveste un'importanza decisamente elevata. Circolando per i corridoi della base ci si trova ad affrontare nemici di tutti i tipi,



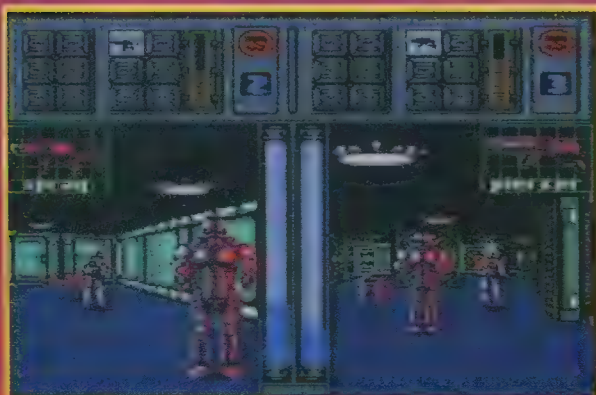
Nel passato del tempo, i nemici hanno la tendenza a diventare più grossi!



Intervista al nostro personaggio. In questo caso si sta giocando in split screen.



Le ambientazioni cupe e claustrofobiche sono una caratteristica del gioco.



Giocando in due, lo schermo si divide parallelamente. Entrambi i giocatori sono liberi di muoversi come vogliono.

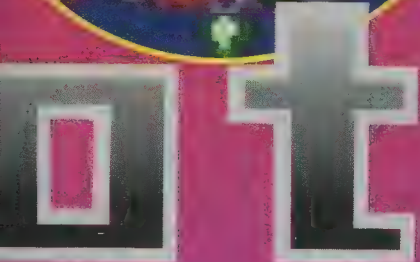


Questa immagine non la troverete nel gioco. Sono tutti i bonus e le armi che si trovano in *Bloodshot*.





Un nemico in due plastiche posizioni, sopra, e, a lato, in assetto di guerra.



che non si sa se il tipo di gioco o per chi ha già finito Zero Tolerance e non vede l'ora di riprovare la stessa esperienza, questa volta con la possibilità di giocare in due con la stessa cartuccia. È anche vero che, purtroppo, Bloodshot, si rivela un gioco piuttosto lento e molto ripetitivo. Forse, l'indigestione fatta con Doom ha colmato gli spazi disponibili nella fantasia di noi videogiochisti, però anche le differenze tecniche hanno la loro importanza. Se proprio non potete fare a meno del vostro girovagare tra labirinti pieni di nemici, non fatevi persuadere da questo Bloodshot, altrimenti pensate ad altro.

• Random

ma lo scopo finale è sempre quello di raggiungere l'uscita del livello.

La differenza principale, rispetto a giochi come Doom e Wolfenstein 3D sta nel fatto che non è possibile salvare la posizione di gioco in qualsiasi momento. Si hanno a disposizione, invece, tre vite. Una volta perse queste tre opportunità il gioco finisce. Esistono, comunque dei "save point", rappresentati da un bidone esplosivo che, in caso di morte prematura, permetterà di ricominciare da quella particolare locazione.

La regola comunque non cambia: mappa su schermo per rendersi conto del punto in cui ci si trova, porte da aprire per avanzare nel livello, nemici che sbucano da ogni angolo intenzionati a farci la pelle (in questo particolare caso esistono anche delle fastidiosissime mine), armi sempre più potenti da raccogliere (ce ne sono addirittura 10!), e bonus e livelli segreti come se fosse.

Gli impedimenti di Bloodshot sono tutti qui. Certo non sono pochi, e sicuramente sono più



Utilizzando il tribolt dovreste avere maggiori possibilità di sopravvivenza.

## BLOODSHOT

Non so cosa dire. Lo stile di gioco, valutando il fatto che ci troviamo su Mega Drive, non si può considerare del tutto scadente. Vagare per la stazione spaziale con visuale in soggettiva scovando bonus, armi e mostri non è malaccio, anzi. Però, la scarsa velocità dell'engine, e la stessa grafica piuttosto spartana, fanno sì che Bloodshot si vada a classificare nella categoria di quei giochi che non lasceranno certo il segno nelle nostre future memorie. Ottima la possibilità di giocare in due contemporaneamente in split screen, ma bisogna ammettere che l'area di gioco diventa piuttosto angusta e non sempre è facile capire esattamente cosa sta accadendo sullo schermo. Il polverone suscitato da giochi in stile Doom comincia a farsi sentire anche nel mondo dei 16 bit ma, se queste macchine devono fare una tale fatica per gestire una struttura di gioco come questa, è meglio lasciar perdere. Come già detto in precedenza, è da consigliare solo a chi non può farne proprio a meno.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Discreta. Non è di quelle che commuove. La lentezza del gioco la mina un po' alla base, ma se sorvoliamo su questo particolare, allora...

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
I nemici sono un po' pochi e l'area di gioco è un po' piccola. Dare a due giocatori la possibilità di sfidarsi in un'arena, è davvero il massimo.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Colori tenui, troppi uguali e confusionari.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Per niente d'immediato, e i colpi alle armi, a lungo andare danno persino fastidio.



## SOTTO CONTROLLO

Mette il gioco in pausa

Per selezionare l'arma da usare

Per muoversi

Per Sparare  
Per aprire le porte/  
Per spostarsi lateralmente



# RETROCESSIONI

## A VOLTE RITORNANO... MA COSTANO MENO!

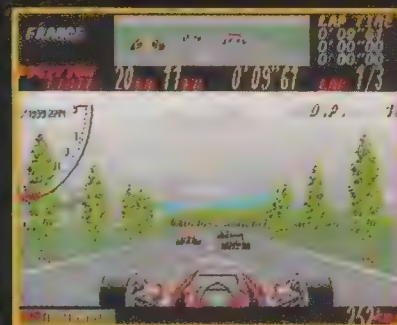
### SUPER MONACO GP

SEGA, MEGADRIVE, 1991

**Nel bar che frequentavo qualche tempo fa c'erano Super Monaco GP e un glorioso flipper Gottlieb d'annata. Perennemente indeciso su come investire le sostanze, il problema veniva risolto dall'allettante prezzo delle spine medie. Ciò non toglie che SMGP sia stato più volte saggiato dalle mie nobili capacità recensorie, rimaste peraltro soddisfatte più dalla versione Mega Drive che, a tutti gli effetti, è più giocabile anche se graficamente incomparabile. Da recuperare se volete un gioco serio con una bella blonda digitalizzata.**

C'era un bambino di buona famiglia e possidente primario che preferiva al circolo il bar. Il padre, che Super Monaco GP aveva donato, era un industriale di famiglia che preferiva al circolo il bar. Il padre, che Super Monaco GP aveva donato, era un industriale di famiglia che preferiva al circolo il bar. Il padre, che Super Monaco GP aveva donato, era un industriale di famiglia che preferiva al circolo il bar.

pure alla fine, guadagnarvi due lire e migliorare morale & macchine. I tracciati sono piuttosto spogli, non ci sono le meravigliose bubbles del coin op ma l'impressione di velocità c'è tutta, l'azione è rimasta frizzante e in definitiva SMGP ha quello che vorrete oggi da un gioco di corsa budget. Il seguito, Ayrton Senna's SMGP è più o meno identico, c'è l'opzione del World Championship ma il gioco è sostanzialmente lo stesso.



**Non lo saprà nessuno, e molto probabilmente non fregherà niente a nessuno, am io sono di Monza. Essendo nato tra la puzza di benzina e il rombo dei motori del casalingo autodromo, non posso non essere un appassionato di automobilismo. Con il mio Mega Drive nuovo di pacca era quasi impossibile per chiunque farmi staccare le mani dal Joypad quando uscì questa cartuccia. Adesso, con tutta l'acqua che è passata sotto i ponti dal lando ufficiale in Italia si Super Monaco GP, ci si potrebbe lavare anche il budrio maggiolone di Jacopo, però il fascino rimane pur sempre immutato, circuiti sempre più difficili da affrontare, un'agguerrita concorrenza e tanto, sano e velocissimo divertimento! Niente male per questo antenato ludico.**

### DRAGON'S REVENGE

Tengen, Megadrive, 1994



Chiunque abbia posseduto un PC Engine sa quali piacevoli sensazioni si ne potessero trarre (grazie, come bene, Ndr). Uno di quelli è sicuramente il più delizioso Megadrive. Sembra un po' come Dragon's Quest, ma è un po' più "qualcosa" di un gioco di ruolo. È un gioco di ruolo, ma è un po' più "qualcosa" di un gioco di ruolo. È un gioco di ruolo, ma è un po' più "qualcosa" di un gioco di ruolo.

per Mega Drive con un nome diverso e con risultati abbastanza inquietanti, nel senso che mai s'era visto un 16 bit emulare così bene un 8 bit quale il PC Engine. Poco male, considerando che Dragon's Revenge rimane un gioco imprescindibile, uno dei migliori titoli mai visti su periferica.





**Certamente il gioco non è vecchissimo, ma visto il prezzo a cui viene venduto oggi, è assurdo non prenderlo in considerazione. Ricordo che ci passai giorni e giorni giocandolo su PC Engine, perché a quel tempo, era il 1990, era senza dubbio il miglior gioco di flipper mai prodotto. Trasformandosi in versione Mega Drive, Dragon's Revenge non perde il suo fascino. Rimanendo un flipper estremamente giocabile, che lega anche una sensazione velata di arcade, senza contare i fondali che riempiono di colore ogni partita. Un must per gli appassionati e per chi non è mai riuscito a giocarlo.**

**Io vi voglio venire incontro: se prendete Dragon's Revenge nella speranza di ricreare i brividi di un vero flipper siete fuori strada, lo sareste con questo o qualsiasi altro gioco. Quei brividi vengono solo scappellottando la collottola a Random, citofonando a tutto il condominio alle tre di mattina o giocando con un vero frigorifero a palle. Nonostante questi ostacoli mal calibrati sulla Strada per la Gioia, potrete essere ugualmente felici con Dragon's Revenge, easily il massimo della felicità ottenibile finché non riuscirete ad abbordare un vero flipper, come i pimpi ricchi e biondi delle sitcom americane, yeah.**







gi  
mis  
Dup  
te pr  
scien

ah,  
quando c



# GAME PLAY

Si ringraziano Play Game Shop e Queen Computer Shop (To)

## SEAQUEST DSV

**WALDEP CARME SASS SPAGNOLITE**

Secondo l'intenzione dei produttori, Seaquest DSV avrebbe dovuto rappresentare l'equivalente oceanico di Star Trek: tanta era la fiducia che il progetto fu affidato a Steven Spielberg. Nonostante il prestigio del celebre regista, però, la serie è stato un mezzo flop che negli Stati Uniti non ha entusiasmato nessuno. Anche questa trasposizione videoludica si rivela, peraltro, molto rischiosa. Si tratta di uno squallido subacqueo articolato in missioni e impostato su una prospettiva isometrica, secondo una formula simile

alla serie Stella della Electronic Arts. Le missioni variano dalla espulsione di reattori nucleari ai riscontri di squali e intrappolati in sottomarina in attesa della protezione delle barriere coralline in pericolo alla distruzione di depositi di droga nascosti nelle profondità dell'oceano. Ci sono armi e sottomercantili composte da gattini, ma alla lunga il gioco stenta a invadere le marche e il merdente si fa sentire. Da notare, poi, l'altro, che il livello di difficoltà della missione è piuttosto duro.

60



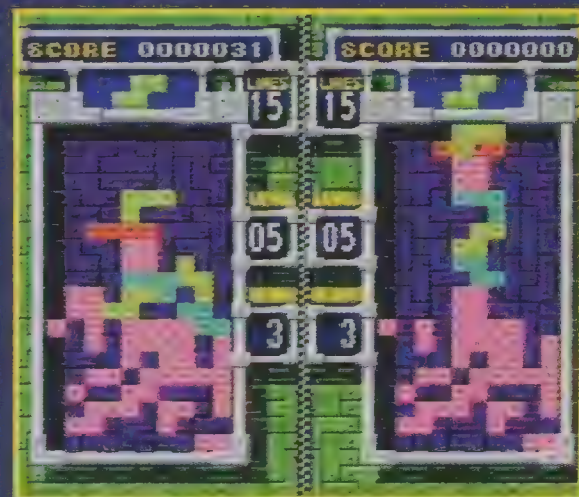
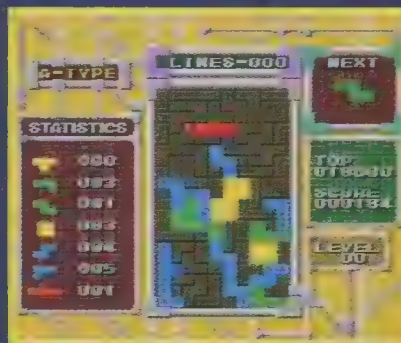
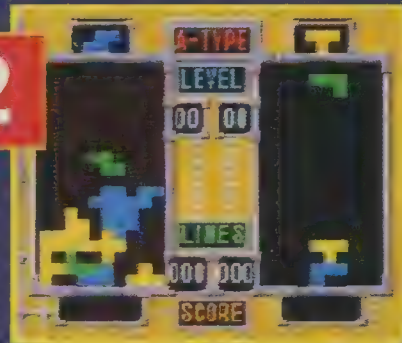
## TETRIS & DR. MARIO

**INTENDI SASS BONTICAPU**

Tempo di liquidazioni in casa Nintendo: nonostante i vertici si affrettino a giurare un giorno sì e uno no che continueranno a supportare al massimo la loro macchina a 16 bit (in modo di distrarre l'attenzione del pubblico dai nuovi prodotti della concorrenza), anche la grande 'N' attraversa un periodo interlocutorio di stand-by, alla vigilia del lancio dell'Ultra 64: questa condizione è dimostrata dallo scarso schieramento di nuovi titoli presentato al CES di Las Vegas, ed è confermata da questa cartuccia, perfetto esempio di promozione in stile "fondi di magazzino, 2x1". Si tratta di un nuovo silicio, non troppo nuovo, in verità, in quanto incorpora la versione colorata e vitaminizzata di due grandi successi per Game Boy: il sempiterno Tetris e il farmacologico Dr. Mario. Per quanto riguarda il primo mi rifiuto di pensare che anche un

solo lettore di GP ignori di cosa si tratta; del secondo dirò che assomiglia a Tetris ma ha come protagonisti delle pastiglie bicolore da accatastare in modo opportuno. Il tutto sa un po' troppo di déjà vu.

72





**Il Super Nintendo si erge a protagonista assoluto del Game Flash di questo mese: l'unica compartecipazione del Megadrive riguarda infatti *Speed World* della Sony. Data la qualità del gioco, però, non credo che i possessori del 16 bit Sega se ne rallegheranno troppo...**

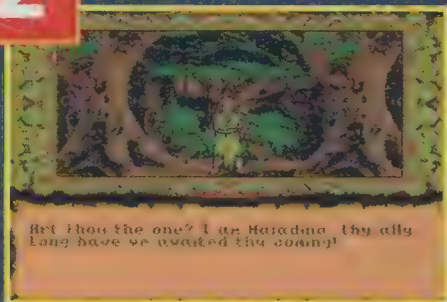
Giocatori	1-2
Continua	Sì
Grafica	Buona
Gioco	Medio
Limiti di difficoltà	Medio

1  
51  
5  
6  
1



What Ho! Can you be young pre whose coming was foretold? I, Brunvold, Champion of Lord Br

52



It's thou the one? I am Brunvold, thy ally long have we awaited thy coming!

## OBITUS

**(BULLET PROOF SOFTWARE) SINGOLA AVVENTURA**

Probabilmente pochi fra i lettori di GP se ne ricorderanno, ma *Obitus* è un vecchio adventure pubblicato dalla Psygnosis per computer Amiga nella primavera del 1991. Ebbene, la Bullet Proof Software (evidentemente a corto di idee) ha pensato bene di acquistarne i diritti per il mercato console e se n'è uscita con questa versione per SNES. Il gioco ha un'ambientazione fantasy e si avvale di una visuale in soggettiva piuttosto particolare: si tratta infatti di una prospettiva in finto 3D che dà un'impressione di profondità ma in realtà è costruita tramite lo scrolling di immagini puramente bidimensionali. Oltretutto la finestra di gioco è alquanto ridotta e occupa poco più della metà dello schermo. La struttura di gioco è essenziale ed è imperniata principalmente sull'esplorazione di dungeon e labirinti di vario genere infestati da creature maligne progressivamente più accanite, secondo un modello collaudato dei giochi di avventura. Quel che frena *Obitus* sotto ogni punto di vista è il codice genetico superato: è un gioco vecchio e si vede.



1/2

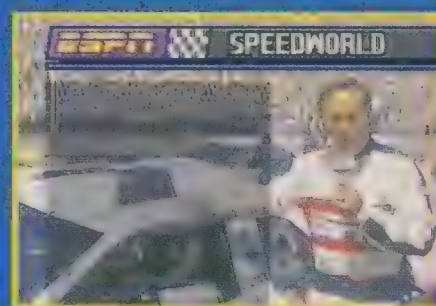
## SPEEDWORLD

**(SONY ELECTRONICS)**

**100 PER CENT**

Tre sono gli argomenti che i detrattori della Sony sono soliti proporre in questo periodo, in contemporanea col lancio della PlayStation: 1) Il fallimento dello standard Betamax; 2) Il fallimento dello standard MSX; 3) Le mediocri prove date come software house nel campo dei 16 bit. Questo *Speed World*, simulazione di competizioni stock-car con tanto di marchio ESPN, si inserisce a pieno merito nella terza fattispecie. Nonostante il packaging accurato e le di numerose opzioni, dopo sette secondi di gioco si ha l'impressione che questa simulazione sia veramente scialba, classificabile fra le più brutte nella storia dei videogiochi automobilistici. Dopo alcune sedute di gioco più approfondite, tale impressione viene confermata. E dopo aver rivoltato il gioco in ogni suo aspetto il verdetto diventa definitivo e inappellabile: la realizzazione grafica delle auto e delle piste è assolutamente inadeguato, come anche la qualità dell'animazione e la riproduzione del comportamento delle vetture. Fortunatamente la Sony potrà rifarsi con la PlayStation.

55





# TOP

# 10

Il sole è da poco calato all'orizzonte, e nella quiete crepuscolare in cui, di solito, noi immortali ci svegliamo dal nostro profondo torpore catatonico, un pallido riflesso adamantino si proietta sul coperchio della mia lucida bara d'alabastro, elegante e austera. L'inizio della bella stagione e, soprattutto il buon senso, dovrebbero suggerirvi di uscire da quelle quattro pareti domestiche in cui trascorrete, purtroppo, la maggior parte della vostra grigia e insignificante esistenza terrena. Naturalmente, ben lungi dal darvi dei buoni consigli, il mio compito è, e rimane, quello di indurvi in tentazione stuzzicando la vostra fame di videogiochi, e convincervi così a trascorrere in casa uno splendido pomeriggio che avreste potuto impiegare, assai più proficuamente, a dare aria ai vostri polmoni ormai irreversibilmente incatramati dallo smog cittadino. Eccovi dunque il consueto aggiornamento delle vostre top 10, unica vera e competente guida al miglior modo di buttar... ehm, di investire i vostri risparmi.

Vordak

▲	<b>SALITA</b>
★	<b>NEW ENTRY</b>
◆	<b>STABILE</b>
▼	<b>DISEESA</b>

## MEGA DRIVE

▲	1	MICRO MACHINES 2	(CODEMASTERS)
▼	2	URBAN STRIKE	(EA)
▲	3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
▼	4	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
★	5	PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE	(ACTIVISION)
◆	6	PGA TOUR GOLF 3	(EA)
▼	7	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
▼	8	MEGA BOMBERMAN	(VIRGIN)
▼	9	SHINING FORCE 2	(SEGA)
▼	10	SONIC & KNUCKLES	(SEGA)

Il "ribaltone" si è finalmente verificato: *Urban Strike* abbandona la prima posizione in favore del brillante seguito del celebre "Hit" targato Codemasters. Ma *MM 2* non è l'unico "sequel" a far parlare di sé: le due new entry sono sequel a loro volta, potenza della nostalgia!

## SNES

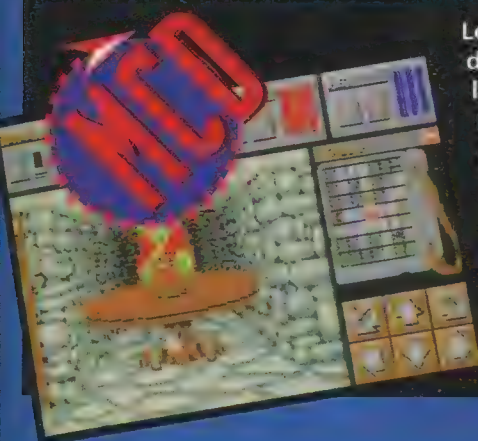
★	1	DONKEY KONG COUNTRY	(NINTENDO)
▲	2	STUNT RACE FX	(NINTENDO)
▲	3	STREET RACER	(UBISOFT)
▼	4	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▲	5	SUPER BOMBERMAN 2	(VIRGIN)
▼	6	THE LION KING	(VIRGIN)
▼	7	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
★	8	TOPOLINO MANIA	(SONY)
★	9	EARTH WORM JIM	(VIRGIN)
▲	10	VORTEX	(SONY)

Il verme fa il suo debutto anche nella classifica del 16 bit della grande "N": ci riferiamo a *Earthworm Jim* di casa Virgin, unica nuova proposta di questo mese. Continua il dominio del Gorillone, che voglia strappare a Mario la palma di Testimonial della Nintendo.



## MEGA CD

★ 1	SOUL STAR	(CORE DESIGN)
✱ 2	PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE	(ACTIVISION)
▼ 3	GROUND ZERO TEXAS	(SONY)
★ 4	BATTLE CORPS	(CORE DESIGN)
✱ 5	DUNGEON MASTER 2	(JVC)
▼ 6	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
▼ 7	LETHAL ENFORCERS 2	(KONAMI)
▼ 8	TRITUAL PAWS OF FURY	(GAMETEX)
▲ 9	STABILAGE	(NAMCO)
▼ 10	EYE OF BEHOLDER	(F. C. I.)



Lo stupefacente shoot-em-up della Core Design mantiene la prima posizione, faticosamente strappata a *Ground Zero Texas* lo scorso mese. Debutto in contemporanea con l'omonimo per Mega Drive per il terzo episodio della saga di Harry Pitfall che, insieme al nuovo RPG della JVC, chiude l'elenco delle novità.

## GAMEBOY

♦ 1	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
▲ 2	POWER RANGERS	(BANDAI)
♦ 3	TETRIS 2	(NINTENDO)
♦ 4	ROAD RASH	(EA)
▲ 5	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼ 6	PROBOTECTOR 2	(KONAMI)
▲ 7	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▼ 8	WARIOLAND	(NINTENDO)
♦ 9	MRS PAC MAN	(NINTENDO)
▲ 10	JURASSIC PARK	(OCEAN)



Una sola New Entry: conversione diretta del violentissimo gioco di motociclette originariamente sviluppato per Mega Drive, *Road Rash* è certamente destinato ad occupare ben presto il podio della nostra classifica. Come su SNES, anche su Gameboy è stabile la sovranità del Gorilla più famoso del mondo.

## GAME GEAR

▲ 1	ECCO THE DOLPHIN	(SEGA)
▼ 2	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✱ 3	THE LION KING	(VIRGIN)
▼ 4	STAR TREK: THE NEXT GENERATION	(ABSOLUTE)
▼ 5	SONIC SPINBALL	(SEGA)
▲ 6	NBA JAM	(ACCLAIM)
▲ 7	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▼ 8	ALADDIN	(SEGA)
✱ 9	MICKEY MOUSE 2	(SEGA)
✱ 10	ITCHY & SCRATCHY	(ACCLAIM)

Finalmente! L'aria stantia che da qualche mese si respira intorno alla classifica del portatile della grande "S" sembra essere stata spazzata via da una ventata di novità. Ben tre nuove proposte vivacizzano infatti la chart Game Gear.

## LE DIECI MEZZE VERITÀ PIÙ DIFFUSE

- 1 Il buco nell'ozono non è una minaccia imminente...
- 2 I senza-tetto preferiscono vivere in strada...
- 3 Ci vorrà ancora molto tempo prima di trovare la cura per l'A.I.D.S....
- 4 La pena capitale è effettivamente un deterrente efficace per la criminalità...
- 5 La guerra per la violenza negli stadi è stata vinta...
- 6 I paesi del terzo mondo non hanno soldi né per il cibo né per le medicine...
- 7 Il prossimo governo sarà in grado di garantire un milione di nuovi posti di lavoro...
- 8 L'alto tasso d'immigrazione non è più un problema...
- 9 Non esiste collusione tra mafia e le alte cariche dello Stato...
- 10 L'economia italiana sta finalmente riprendendo...

### E LA VERA VERITÀ:

- 1) ... Perché tanto l'"Effetto Serra" ci ucciderà prima!
- 2) ... Io sa chiunque abbia visitato un appartamento dell'Ente Autonomo Case Popolari!
- 3) ... Perché una volta scoperta, tutti i ricercatori perderanno il lavoro!
- 4) ... Ma solo per chi vi è condannato!
- 5) ... Dalle organizzazioni di tifoseria ultrà!
- 6) ... Ma solo per armi e carri armati!
- 7) ... Nell'arco di un milione di anni!
- 8) ... Per le organizzazioni d'immigrazione clandestina!
- 9) ... Semmai, è vero il contrario!
- 10) ... La sua folle corsa verso la bancarotta definitiva!



# ANNUNCI

## VENDO

**Gli annunci devono essere spediti a**  
**Game Power- Annunci**  
**via Aosta 2 - 20155 MILANO**  
**o inviati via fax a GP Annunci**  
**02-33104726**

**VENDO Neo Geo** + 1 joystick + cavi + 6 giochi fra cui: Fatal Fury Special, Samurai Shodown, Art of Fighting 2 per L. 800.000. Vendo anche separatamente. Inoltre vendo Mega Drive e Super Nes + giochi. Dino - tel. 0836/665813 dalle 14 alle 14.30

**VENDO/scambio giochi** per Atari Jaguar Sony Play Station Saturn 3DO Neo Geo CD Super Nes e Mega Drive. Massima serietà. Renato - tel. 030/7301689 feriali dalle 18 alle 21 - festivi dalle 8 alle 21

**VENDO 3DO (vita 3 mesi)** con interfaccia Scart + adattatore joystick (si possono utilizzare i joystick del SNes sul 3Do) + joystick SNes Top Fighter (programmabile) + sampler CD + pistola Laser Gun e 15 CD (tra cui Super Street Fighter II Turbo, Samurai Sho-Down, Need for Speed, Virtuoso ecc.) allo strabiliante prezzo di L. 2.300.000. Vendo i CD anche separatamente prezzi da stabilirsi. Infine vendo cartucce per Neo Geo, Game Gear, Game Boy. Matteo - tel. 051/722084 ore pasti

**VENDO Neo Geo versione Jap**, 2 joystick originali, memory card, 2 giochi (Mutation Nation, 3 Count Bout) a L. 450.000 o con monitor Philips 14 pollici a L. 600.000. Annuncio valido solo per il Nord Italia. Marco - tel. 010/6967553

**VENDO/compro/scambio cartucce** per MD, SNes e Game Boy. Molti titoli a disposizione. Scambio anche alcuni giochi per un MD32X. Annuncio sempre valido. Marco - tel. 0439/58556 dalle 16.30 in poi

**VENDO per SNES** le cassette di Mortal Kombat e Street Fighter 2 a L. 40.000 cadauno. Daniele - tel. 0376/619175

**VENDO per SNES Usa** (non scambio): Earthworm Jim, Mortal Kombat 2, Illusion of Gaja + joystick in metallo tipo sala giochi. Vendo separatamente o in blocco a L. 300.000. Matteo - tel. 0543/67726 dalle 12 alle 14 e dalle 19 alle 21

**VENDO Amiga 600** con 1 Mb di ram (come nuovo ancora in garanzia) + monitor Philips + oltre 60 floppy con giochi e utility + mouse + joystick + libri e riviste a L. 500.000. Trattabili. Bruno Belli - via C. Dragoni, 10 - 50047 Prato - tel. 0574/811989

**VENDO videogiochi portatile** Supervision in ottime condizioni, completo di 7 giochi tra i più belli al prezzo trattabile di L. 110.000. Massima serietà. Giuliano - tel. 0585/857060 ore pasti

**VENDO/scambio Rock'n'Roll Racing**, Tecmo Super NBA Basketball, Super Formation Soccer per SNes e Shinobi 2 - Silent Fury per Game Gear. Giacomo - tel. 051/6146449 ore pasti

**VENDO Super Nintendo** (versione jap) con Pro Fighter 24 Mbit e un centinaio di giochi tra i migliori sul mercato tutto a L. 1.100.000 o separatamente da concordare. Luciano - tel. 0331/440547 ore pasti

**VENDO/scambio** le seguenti cartucce per SNes: The Lion King, NBA Jam, Turtles in Time, Alien 3, Batman Returns, Euro Football Champ. tutto in ottimo stato, prezzi bassi, massima serietà. Annuncio sempre valido. Antonio - tel. 0382/935914

**VENDO Neo Geo** completo di tutto + memory card + Soccer Brawl + Magician Lord a sole L. 450.000. Dario - tel. 085/53698 ore pasti

**VENDO Nintendo 8 bit** + pistola Zapper + 2 joystick L. 80.000. Vendo anche le seguenti cartucce sempre per Nintendo 8 bit: Top Gun L. 45.000, Dr. Mario L. 45.000, Big Foot L. 45.000, Turtles II L. 50.000, Super Mario Bros - Duck Hunt per pistola Zapper L. 45.000. Anche in blocco a L. 300.000. Tel. 0431/82272

**Annuncio valido solo per Modena e dintorni!** VENDO 15 cartucce per Lynx Atari tra cui: Chekered Flag, Blue Lightning, Klax ed altro ancora. Tutte in ottimo stato. In più vendo anche un cavo ComLinx. Il tutto a L. 250.000. Vendo anche separatamente a prezzi trattabili. Alessandro - tel. 059/312151 ore serali

**VENDO Super Nintendo** ed i seguenti giochi a prezzi da trattare: Parodius, Super Street Fighter 2, S. Street Fighter 2 Turbo, F-Zero, Super Contra 3, Road Runner ed altri giochi da L. 25.000. Vendo anche riviste Game Power, CVG. Fabrizio - tel. 0123/347012

**VENDO MD** con: Arcade Power Stick, cavo scart, 14 giochi (es. Mortal Kombat, Another World) a L. 800.000 trattabili. Sono disposto a fare scambi con altre console, cassette. Samuele - tel. 0385/74637 dalle 18 in poi

**VENDO computer Nintendo 8 bit** (Entertainment System Mattel Version) + pistola Zapper + 1 pulsantiera e con i seguenti giochi: Super Mario Bros 1 e 3, Xevious, The Flintstone e Dunk Hunt il tutto a L. 300.000. Alessandro Fulvi - via Collaiello, 29 - 62020 Gagliole (MC)

**VENDO Super Nintendo Pal**, in ottime condizioni, completo di cavi e 2 joystick + Super Mario Kart (pal) + Jimmy Connors Pro Tennis Tour (pal) a L. 300.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Mega Drive a L. 40.000 cadauno: Road Rush, David Robinson's Supreme Court, Bubsy, Grand Slam The Tennis Tournament e Altered Beast a L. 20.000. Massimo - tel. 0583/950565 ore pasti

**VENDO MD** + joystick + 2 cartucce a L. 220.000. Nes + 2 joystick + pistola Zapper + 5 cartucce a L. 220.000. Vendo le cartucce anche separatamente a L. 45.000 cadauna. Cartucce per SNes tipo Mega Man a L. 55.000, cartucce per GB tipo Wario Land a L. 30.000. Tutto il materiale è in versione Pal. Giovanni - tel. 0583/936660

**VENDO cartuccia:** Way of the Ninja per Super Nintendo (USA) completa di manuale e poster a L. 69.000. Non trattabili. Daniele - tel. 0823/712307

**VENDO giochi per MD** tra i quali: Topolinomania, Shining Force II a L. 60.000, Sparkster, Jungle Book, Shadowrun (jap.) a L. 50.000; The Lost Vikings, Marko's Magic Football, Second Samurai, Cool Spot, Flink a L. 40.000. Luca - tel. 0776/22527

**VENDO Super Nintendo Pal** con 1

joypad, cavo scart, adattatore universale per cartucce giapponesi e americane, cartuccia Super Mario World più 1 cartuccia a scelta tra Starwing e Super Soccer o Street Fighter 2 a L. 250.000 trattabili. Andrea - tel. 0533/39013 dalle 14.30 alle 16.45

**VENDO giochi per Super Nintendo** (versione italiana): Super Ghouls'n Ghost, Super Mario World, Final Fight, Tiny Toons, Looney Toons (Road Runner) a L. 100.000; oppure The Legend of Zelda a L. 80.000 o ancora tutti questi giochi a L. 480.000 trattabili. Gianluca - tel. 0976/2777 ore pomeridiane e serali

**VENDO Mega CD + Mega Drive** + universal Mega CD Adaptor + Final Fight CD + Jaguar XJ 220 + Virtua Racing + PGA Tour Golf II a L. 400.000. Valido per Bologna. Daniele tel. 390277

**VENDO cartucce:** World Cup '90, Mortal Kombat per Game Gear a L. 35.000 l'una. Master System II e 7 giochi + Pistola con gioco a L. 50.000. Solo zona Milano. Alberto - tel. 02/2541592 ore pasti

**VENDO Mega Drive 2 europeo**, con due joystick, modulatore TV, alimentatore, adattato per giochi giapponesi, imballaggi originali e otto giochi (tra i quali Sonic, Fifa Soccer, Rocket Knight, Aladdin... a L. 499.000. Vendo inoltre molti giochi per Super Nes (tra i quali Mortal Kombat, Turtles Tournament Fighters...) a buoni prezzi. Il tutto in ottime condizioni. Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

**VENDO cartucce Super Nes** a buon prezzo tra cui: Lethal Enforcers, Alien 3, Megaman Soccer, Mr. Nutz ed altri. Inoltre vendo nintendo scope con 4 giochi a buon prezzo. Giancarlo - tel. 02/816719 dalle 15 in poi

**VENDO Mega Drive 2 10 mesi di vita** con due joystick + adattatore per cartucce giapponesi: completo di tutto con i seguenti giochi: Eternal Champions, Super Street Fighter II (jap), Fifa Int. Soccer e Toe Jam & Earl. Tutto a L. 350.000 trattabili. Francesco - tel. 0771/64564 dalle 16 alle 20.30



**VENDO Amiga CD** <sup>32</sup> con 19 CD a L. 750.000. Giochi per Mega Drive e Super Nes a 45.000. Giochi per Amiga 500/500 + 2000 il disco Game Gear + 3 giochi + borsa a L. 110.000. Tel. 0332/310683

**VENDI per Super Nes** Illusion of Gaia o scambio con Secret of Mana o Final Fantasy 3. Marco - tel. 02/89150194

**VENDO cartucce per Super Nes Pal:** Super Ghouls'n Ghost L. 60.000, Mario All Stars L. 60.000, Fifa Soccer L. 50.000 o scambio con Street Racer, Donkey Kong Country e Sensible W. of Soccer. Vendo inoltre annate complete 1992/93/94 di CVG, Game Power, Consolmania, K e Superconsole. Maurizio - tel. 06/9640488

**VENDO o scambio con Neo Geo CD** modificato italiano-giapponese-americano con 4 joypad (di cui 2 a sei tasti), Bazooka Menager, 17 giochi (tra cui Mortal Kombat II e Street Fighter II) a L. 1.100.000 poco trattabile. Valido solo per la Lombardia e regioni confinanti. Claudio - tel. 0332/227702 sera

**VENDO Super Nintendo** + 11 giochi (Mortal Kombat II...) e Pc Engine Duo + 4 giochi separatamente. Prezzi da concordare insieme. Max serietà. Federico - tel. 045/422226

**VENDO in blocco e separatamente** le cartucce per Super Nes (europeo): Super Mario World, Street Fighter II, Mortal Kombat, Super Soccer, Power Athlet, Final Fight, Super Wrestlemania ed altri. Tutto in ottimo stato, massima serietà. Giocchino - tel. 0883/522234 ore 14

**VENDO per Neo Geo** le seguenti cartucce: King of the Monsters II, World Heroes II, Fatal Fury II, Super Side Kicks ciascuna a L. 75.000 o in blocco a L. 280.000. Inoltre vendo molti titoli per Mega Drive a L. 25/30.000 e per Super Nes a L. 55/60.000. Vendo anche Neo Geo CD + 4 giochi a L. 890.000. Gianni - tel. 055/490660 ore 14-15 e 20-22

**VENDO Super Nintendo Pal** nuovissimo (causa doppio regalo ancora imballato) completo di 2 joypad, adattatore AC, commutatore antenna più i seguenti giochi: Street Fighter 2, Turbo, Super Mario All Stars, Spiderman e X-Men in Arcade's Revenge. Il tutto a L. 250.000!! Inoltre vendo Nintendo completo di 2 joypad, adattatore AC, commutatore antenna a L. 90.000. E i seguenti gio-

chi: Megaman 2, Caccia a Ottobre Rosso, The Adventures of Bayou Billy, The Battle of Olympus a L. 15.000 l'una o tutto in blocco a L. 150.000. Antonio - tel. 0699221706

**VENDO Nintendo 8 bit** + 2 pad + pistola zapper + 4 giochi a L. 110.000 trattabili. Inoltre vendo Sega Master System II + 2 pad (tra cui uno del MD) + 5 giochi a L. 110.000. Inoltre vendo anche Game Boy + 3 giochi + auricolari + cavo scart + alimentatore a L. 100.000 oppure in blocco a L. 300.000 trattabili. Gianluca - tel. 081/934075 - 0360/392437

**VENDO Neo Geo CD** con 2 joystick (no joypad), 4 giochi (Samurai, Shadown, Art of Fighting 2, King of Fighters 94, Samurai Shadown 2, imballi originali, versione giapponese scart. Tutto come nuovo a L. 950.000. Annuncio valido solo zona Milano-Lecco. Walter - tel. 039/509612

**VENDO, solo in blocco,** Super Nes + 2 joypad + alimentatore e adattatore universale + i seguenti giochi: Cannon Fodder, Syndicate, The Lion King, Blek Thorn, Nosferatu e tanti altri a L. 1.400.000. Emiliana - tel. 0187/493421

**VENDO Super Famicom** + adattatore universale a L. 200.000 e i seguenti giochi: Super Turrican L. 50.000, Street F. II L. 50.000, Axelay L. 40.000, Cybernator L. 50.000, F-Zero L. 40.000 ed altri. Carlo - tel. 0445/5150508

**VENDO i seguenti titoli per MD:** NBA Jam, Robocop vs Terminator, Sonic, Sonic 3, Rocket Knight Adventures, Batman Returns, Super Street Fighter 2, Earth Worm Jim, Puggsy ed altri. Si richiede massima serietà. Armando - tel. 0824/51921

**VENDO per SNES** i seguenti giochi: L. 60.000 S. Mario All Stars (ita), Street Fighter 2 Turbo (Jap); L. 50.000 Prince of Persia (ita), U.N. Squadron (ita); L. 40.000 Joe & Mac (ita), Road Runner (ita), Street Fighter 2 (ita). Per chi fosse interessato vendo per PC i tre CD: Carmen sandiego DLX, Loom, Monkey Island a L. 30.000 (o L. 15.000 l'uno). Paolo - tel. 03561599 ore pasti

**VENDO Sega Master System II** occasione 2 cartucce tra cui Alex Chid e Rescue Mission + pistola Zapper completo di cavi e istruzioni L. 120.000 trattabili e un regalo a sorpresa. Massima serietà e vendo cartucce Super Nintendo: Off Road e Power Renger L. 160.000. Adriano - tel. 0565/220014 ore pasti

**VENDO Sega Mega Drive europeo** con 1 joypad, adattatore euro-japan,

adattatore Mega key e le seguenti cartucce: Fifa '95, WWF raw, NBA Jam, Landstalker, Street Fighter 2, Out Run, Power Monger, Castle of Illusion, European Club Soccer. Solo in blocco a L. 650.000 trattabili. Annuncio valido in tutta Italia. Massima serietà. Alessio - tel. 06/9058143 ore serali

## CERCO

**CERCO per SNES:** King of Dragon, Super Street Fighter 2, Demon's Crest e Pitfall a prezzo conveniente. Daniele - tel. 0376/619175

**CERCO RPG** per Mega Drive con istruzioni italiano. Cerco Ys III e D. D. Warrior of Eternal Sun per Mega Drive. Fantasy Star V per Mega Drive, Shinig Force per Mega Drive, Rastan Saga II per Mega Drive. Gaetano - tel. 019/820359 dalle 13 alle 14

**CERCO scheda** rastan saga per Black Rage. Vendo per Neo Geo Super Sidekicks 2, Top Hunter, Fatal Fury Special a L. 150.000 l'uno, Viewpoint a L. 300.000. Vendo per Cd 32 Ultimate Body Blows + Rise of the Robots a L. 50.000. Vendo per S. Famicom Street Fighter 2 Turbo L. 50.000 Rock'n'Roll Racing L. 45.000, Gambare Goemon L. 35.000. Marco D'Andrea - tel. 06/30360013

**CERCO disperatamente** TFX CD + manuale. Spese postali a carico. Paolo - tel. 03561599 ore pasti

**CERCO per SNES** i seguenti giochi in versione USA o Pal: Final Fantasy I e II, Rock'n'Roll Racing, Super Ghouls'n Ghosts, Parodius, NBA Jam, Super Mario Kart. Sono disposto a comprarli ed un prezzo non superiore alle 70.000 lire oppure a scambiarli con altri giochi. Max serietà. Simone - tel. 0141/669192

**CERCO tutte le password** per il gioco Krusty's Super, Fan House per Super Nintendo. Ivan - tel. 06/5682975

**CERCO cartuccia per SNES - SFamicom** Mazinga-Z. Stefano - tel. 0883/332919 ore pasti

**CERCO disperatamente** per Mega Drive la cassetta Landstalker versione europea, in buone condizioni. Angelo - tel. 0321/694822

**CERCO disperatamente** i seguenti giochi per Super Nes, Maccros, Kikikatay II, Earth Wrom Jim, Demon's Crest, Donkey Kong Country, Perfect Eleven (Soccer

Superstar), Sky Blazer, NBA Jam, Mortal Kombat II. Andrea/Mimmo - tel. 080/832985 dopo le 16

**CERCO disperatamente** per MD: Sensible Soccer, NBA Jam, Urban, Desert Strike, Dragon. Vendo/scambio MK II e SSFII (japan). Max serietà. Giovanni - tel. 0127/72924 solo dal martedì al giovedì dalle 12.30 alle 13

## SCAMBIO

**SCAMBIO per SNES** cartuccia Street Racer (versione americana) quasi nuova con: Wild Guns, Cool Spot, Smash Tennis, Super Mario All Star, Mickey Mouse. Antonello - tel. 085/4751891 ore pasti

**SCAMBIO giochi per Mega Cd.** Mario - tel. 075/972057 ore pasti

**Cerco disperatamente** uno SCAMBIO per Mega Drive: Virtua Racing con Super Street Fighter II o Mortal Kombat II. Emir - tel. 06/4819304 dalle 16.45 alle 17.30

**SCAMBIO Game Boy** + 9 giochi con Mortal Kombat 2 + Super Street Fighter 2 + Hokey '95 o NBA '95 per Mega Drive 16 bit. Oppure scambio Game Boy + 9 giochi con Super Nintendo + 2 joypad, offerta valida solo peer San Remo e dintorni. Marco - tel. 0184/576356 dal pomeriggio in poi

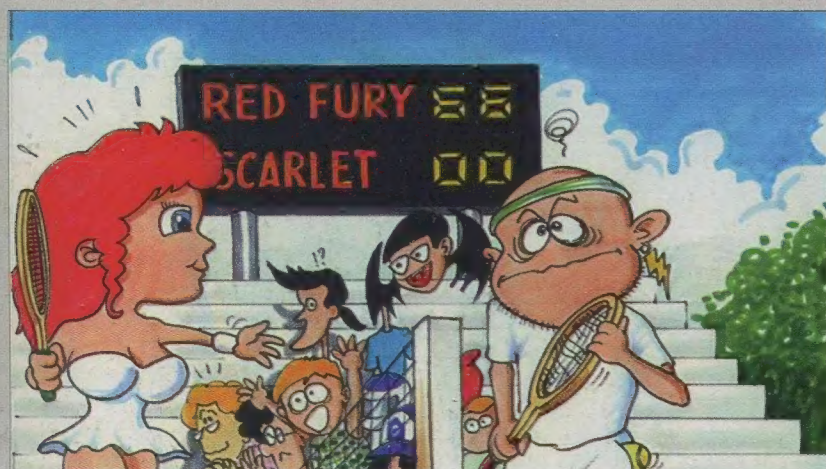
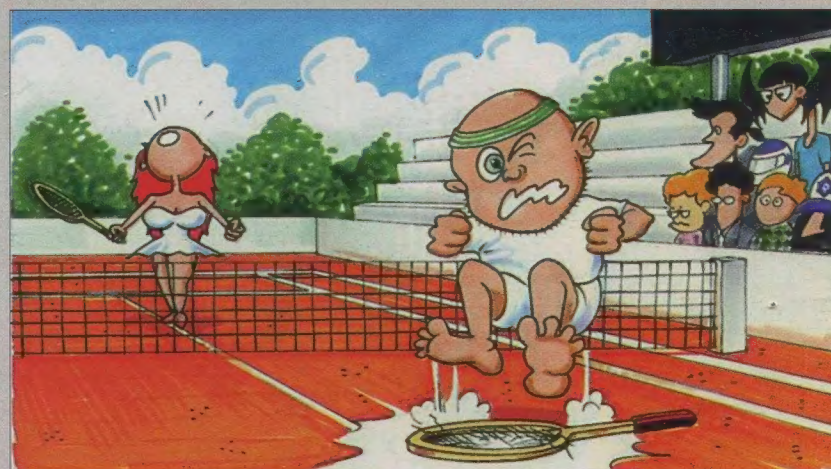
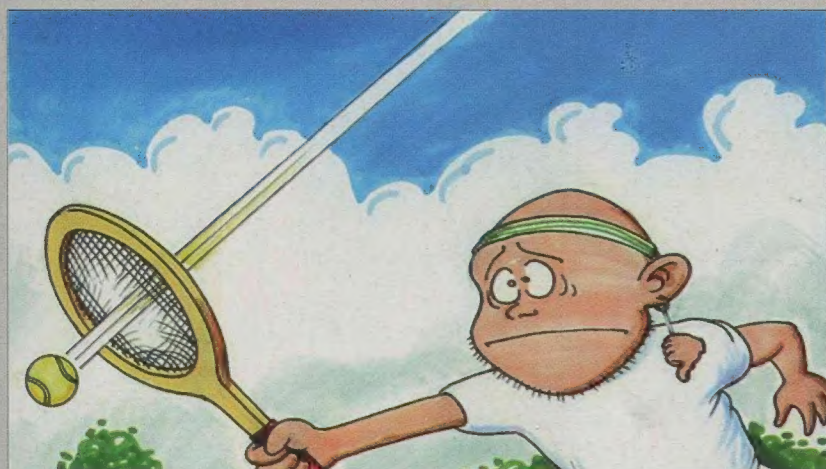
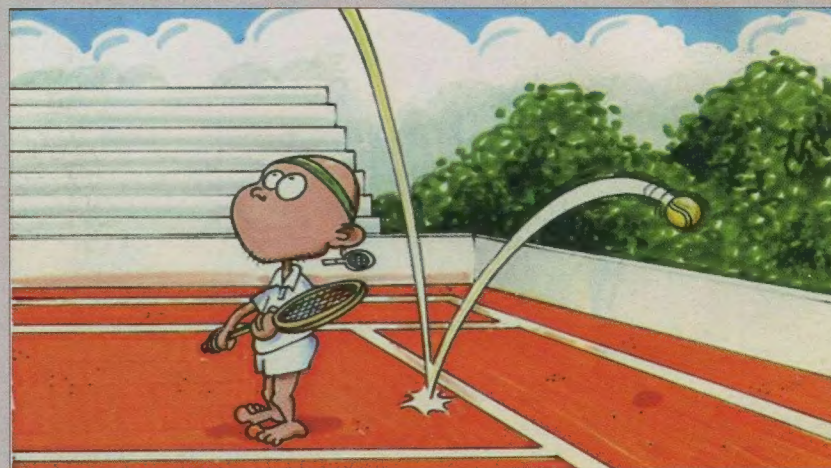
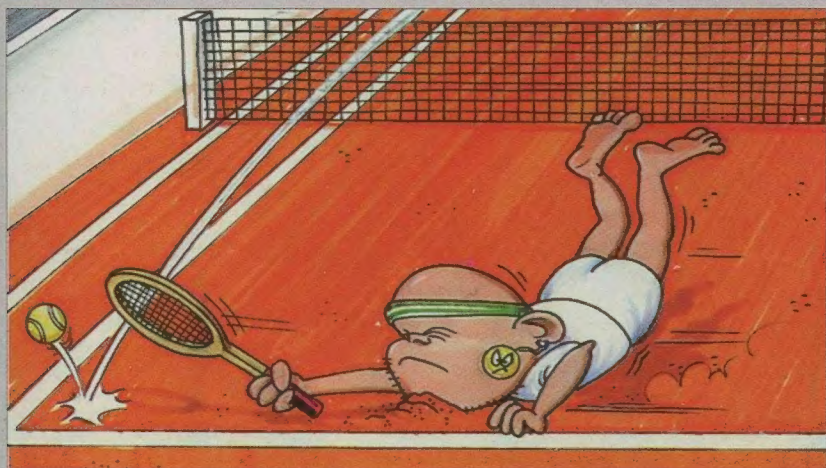
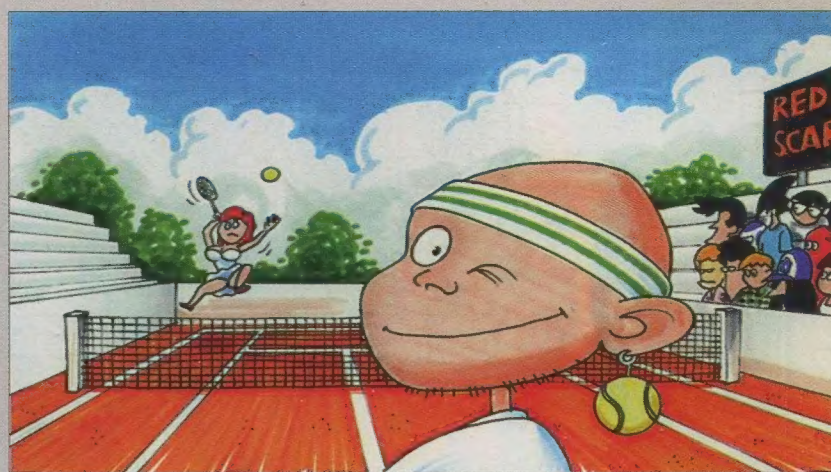
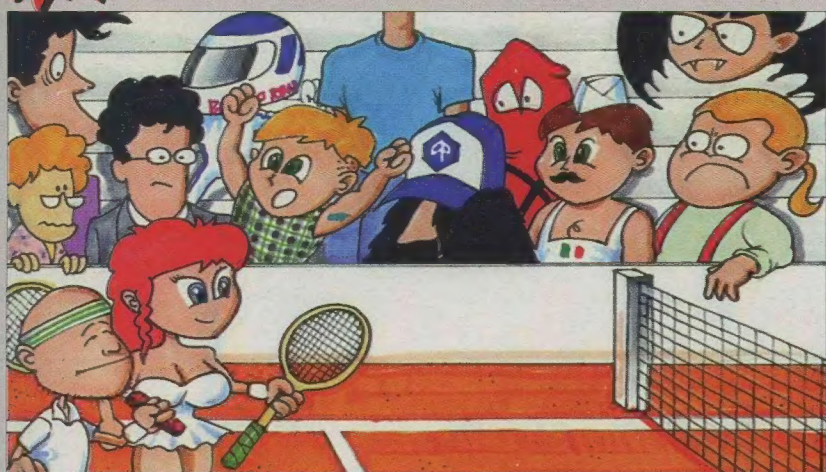
**SCAMBIO Super Nintendo** + cavo antenna + joypad + converter + sei cartucce, tra cui Super Street Fighter II, Donkey Kong, Mario All Stars, ecc. per un 3Do oppure per un Neo Geo CD. Pietro - tel. 0884/562150

## CONTATTI

**Ehi tu!** Si proprio tu, ti andrebbe di far parte di un nuovo club esclusivamente riservato ai ragazzi della Sardegna? Se sei sensibile ai cambiamenti ora in atto, se vuoi trovare un gruppo di amici che ti prende in giro per ciò che ti piace, se insomma vuoi far parte di un club esclusivamente inerente al mondo dei videogiochi chiedi di Riccardo - tel. 070/939694 dopo le 20

**Amici del 3Do.** Siamo un gruppo interessato a conoscerti per informazioni soluzioni, trucchi, scambi e novità nell'ambito del meraviglioso mondo del 3Do. Fulvio - tel. 011/4240482 - Franco - tel. 011/9811820





FINE





# GEVIN<sup>®</sup>

## CORPORATION

IMPORTATORE DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UFFICIALE PER L'ITALIA

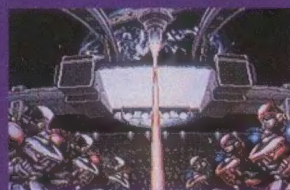
# NEO-GEO CD

**PROSSIME USCITE  
ENTRO FINE ESTATE:**

**Fatal Fury 3 - 266 Megs**  
**Crossed Swords 2**  
**Super Volley Ball**  
**Super Sidekicks 3**  
**Aero Fighters 3**  
**King of Athlete**  
**Palstar - 232 Megs**  
**King of the Fighters 95**  
**E ancora tante altre conversioni**



**DIGITAL GRAFIC**



**POWER SPIKES II**

**HIPER MODE**

**LETHAL SERVES**

**Vanish** — Ball disappears  
**Illusion** — Splits into three  
**Thunder** — Turns into a thunderbolt and zigzags  
**Feint** — Pauses and then shifts into high speed  
**Fire** — High-speed fireball  
**Hopper** — Hops twice

**LETHAL SPIKES**

**Rocket** — Flat, high-speed flight with a vertical drop  
**Illusion** — Splits into three on contact  
**Thunder** — Turns into a thunderbolt and zigzags  
**Shuttle** — Climbs high with a high-speed drop  
**Fire** — High-speed fireball  
**Feint** — High-speed feint

**CAN YOU RESPOND TO THESE LETHAL TECHNIQUES?**

**WORLD MEN'S and  
WORLD WOMEN'S**

The best eight teams in the world.  
Eight mighty men's teams and eight wonderful women's teams,  
with exciting variations in skill and strength.



**HYPER MODE**

Battle rily against eight teams from the near future, with  
dynamic and lethal techniques. Protective devices used in  
combat style weapons.



Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI Tel. (081) 281582 PBX • Fax (081) 5546641



MIDWAY® NBA JAM TOURNAMENT EDITION™ IS LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari. Guarda qui: Alberto...

MIDWAY®

**Akaim**  
entertainment, inc.



**MIDWAY®**



**TE**  
TOURNAMENT EDITION  
DISPONIBILE PER  
**GAME GEAR™**  
**MEGA DRIVE**  
**SUPER NINTENDO®**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavarina (Va) - Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555